

DEKA ダイナマイト刑事2

オフィシャルガイド



セガサタンの情報に自信あり!!

セガサタンNo.1専門誌!

SATURN
MAGAZINE



最新ゲームと徹底攻略記事&

特別付録、特集記事満載!!

毎週金曜日発売

ダイナマイト刑事2
プレゼント
応募券

デ カ 2

ダイナマイト刑事2
オフィシャルガイド



ダイナマイト刑事2
オフィシャルガイド

STORY

時に西暦2016年7月4日、大型客船BERMUDAが「カリブの海賊」と名乗るテロリスト集団にシージャックされた。人質はクルー・乗客合わせて約2000人。その中には大統領令嬢「キャロライン・ヨーコ・パウエル」の姿もあった。

米海軍特殊部隊SEALSは大統領命令によりテロリストの殲滅と大統領令嬢を含む人質の救出作戦を決行する。が、その作戦には大統領の強力な推薦により、一人の「部外者」が同行する事となった。

その男の名は「ブルーノ・デリンジャー」、昨年末に起きた、エターナルタワー占拠事件解決の立役者である。





The another fear



from Caribbean Sea...



found new landscape
on the SEAS



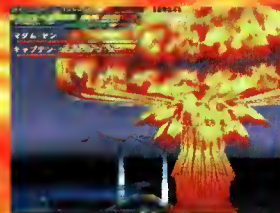
Eddie Brown



Mack Simmons



And the mastermind
Wolf Hongo....



CONTENTS

ストーリー	2	ルート攻略	37
これがダイナマイト刑事だ	4	・MISSION1	38
刑事の捜査の基本	6	・MISSION2	56
刑事の基本操作	8	・MISSION3	74
プレイキャラ紹介	12	ボス攻略	92
普通の武器アイテム	24	刑事小技集	100
漢(?)の武器アイテム	26	真・設定資料集	102
ライフアップアイテム	28	開発者インタビュー	106
カリブのゆかいな海賊たち	30	愛読者プレゼント	112

That's Dynamite Dekal!

これが、

DEKA ダイナマイト刑事

だっ!

「ダイナマイト刑事2ってくらいなんだから、前作があるんでしょ?」と思ってるキミのために前作のおさらいだ。

ダイナマイト刑事は、俗に言うファイナルファイトスタイルの格闘アクションゲーム。さまざまな武器を駆使して敵テロリストをやっつけるゲームだ。

1996年にセガサターン互換のアーケードゲーム基板用のゲームとして登場した刑事1は、その荒唐無稽なセンスと熱い内容がプレイヤーの心をがっちりグ

ットして、アーケードインカムランキングに長期間ランクインしている人気タイトルだ!

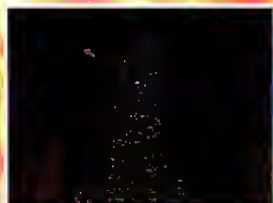
そして1997年には待望のセガサターンへの移植版が登場。

おまけゲームのディープスキャンでクレジットが増やせるなどの心憎いサービスとあのCMソングでこれまた大ヒット! 現在はサタコレとして発売中だ!



BRUNO DELINGER

ブルーノ・デリンジャー。総被害額140億ドル(当時)、相棒(当時)のシンディに「国が一つ傾くわ」とまで言われた噂のダイナマイト刑事、それがブルーノ・デリンジャー警部補(当時)だ! 事件解決のためなら手段をも選ばない、ちょっと危険な男だ。ちなみに、刑事2になって若返った気がするのは気のせいかな?



ここが刑事1の事件の舞台となったエターナルタワーだ。海外版は形が違うぞ。ビルの名前も違うけどな。



さまざまな物を武器として使用できるのは刑事ならではのゲームシステムだ。



ビジュアルシーンは刑事のころからあった。成功すればもちろんライフアップだ。

君は



を知って いるか?



これが噂の大統領の娘・キャロライン・ヨーク・パウエルだ。これを見れば刑事2のグラフィックの進化が伺える?



これが一部好事家の中で大評判だった「悪消防隊」だ。火事場泥棒みたいな奴。



これが最終ボスのウルフ・ホンゴツた。もちろんゴルフクラブは武器になるぞ。

刑事が海外に行くと、なんとダイハードのロゴがついているぞ! ゲーム内容は映画の1を踏襲している。そのため、ビルの形(例の会社のビル)やロゴマークなどがダイハードの映画に出てきたものになっているぞ。

もちろん、この手のゲームには目がない海外のゲーマーには大ヒット! アメリカのアーケ

ードインカムランキングでも常に上位をキープしており、ST-Vで認知度の高いゲームの1つだろう。もっとも、ST-Vで海外受けしそうなタイトル自体少ない気がするけど。

もちろん、これも海外用セガサターンに移植されて大ヒット。海外に行ったら一度は遊んでみよう!



シンディ・ホリデイ。刑事1でのブルーノの相棒。警察学校を主席で卒業、着任と同時にSFPDのSWAT隊の隊長に抜擢された超エリート。このエターナルタワー占拠事件が彼女の初仕事となった。え、刑事2には登場しないのかって? 彼女は例の事件で現在休職中だそうぞ。噂だと、Ms.ダイナマイトの称号をもらったのがショックとか。

Do you know Die Hard Arcade?

刑事の捜査の基本

別に捜査といってもこのゲームは推理ゲームじゃないからね。要は殴って蹴って撃って敵を倒せばいいのだ。

キャラクターセレクト

2P時キャラの取り合い要注意

本ゲームでは刑事1名とSEALS隊員2名(便宜上、以後刑事と呼称する)から選択ができる。ただし、2P時の同キャラ選択はできないので注意して欲しい。

なお、コンティニュー時のキャラクター変更はできないので、生涯の伴侶を選ぶときのように慎重に選択して頂きたい。



ゲームスタート時のキャラクターセレクト画面。選ぶと刑事が戦闘準備態勢に入る。



乱入時のキャラクターセレクト画面。目に悪いので相棒のためにまずやく選択だ。

ミッションセレクト

3回も楽しめちゃうぞ刑事2は

本ゲームは3つのルートからの選択が可能となっている。それぞれのミッションは、それぞれ独立しており、同じ船の上でありながら接点がない。

もちろん、ミッションの再選択などはできないので慎重に選択せよ。ちなみに初心者はミッション2を選ぶのが無難。



ゲームスタート時のミッションセレクト画面。もちろん、ゲーム中は選択できない。



ミッションを選択するとカメラが選択したルートに向く。さすがMOODEL2って感じ。

武装解除

始めたらとにかく敵をぶっ飛ばせ

刑事達は各シーンで登場した敵テロリストを鉄拳、障害物および武器などで武装解除しなければ次のシーンへは進む事はできない。

敵の体力は各ステージの最終シーンに登場するボスキャラのみゲージ表示される。それ以外の敵キャラクターはゲージの表示がなく、キャラクターの影の赤色の明滅スピードで表される。体力を0に近づけるほど影は赤くなる。

シーン構成こそ異なるがゲー

ムはどのミッションもそれぞれ4ステージで構成されており、4ステージをクリアするとエンディングとなる。



物騒な武器を持っている奴等から武器を奪って反撃するのが武装解除への早道だ。



銃だけじゃない。船内に落ちているものは大抵武器になる。そう、敵もだ！

ビジュアルシーン

気をつけるデモかと思えば落とし穴

ゲーム進行中、「CAUTION」と表示されるシーンがある。このときには画面に指示されたレバー・ボタン入力を行う事。成功すればライフが回復するが、失敗すると回復せずに敵との戦闘になる。ただしシーンによっては、失敗して戦闘に突入したほうがいいこともある。



このサインが見えたらデモスキップのためにボタンを連打するのはやめよう。



成功するとかっこいい分割画面が！でも、失敗するとかっこ悪い分割画面になるぞ。

画面構成

刑事スコアぴっと来たら雑誌投稿(字余り)

刑事スコア

君のダイナマイト刑事としての適性を得点で表現するぞ。

ライフゲージ(上)とパワーゲージ(下)

ライフゲージは敵の攻撃を受けると減少する。ライフアップアイテムを取ると回復する(上限なし)。パワーゲージはPアイテムの取得数、もしくはパワーアップの持続時間を表示。



アイテムウィンドウ

現在持っているアイテム、もしくは現在取得したアイテムが表示される。名前下のゲージは使用回数を表示する。ウィンドウ下の余白部分には予備アイテムを表示している。ちなみに、予備アイテムはマガジン(最大4つ)、殺虫剤と併用するライター、ハンドガン、もしくは斧(最大3つ)。

刑事の基本操作

事件の解決は操作（捜査？）手順を覚える事から始まる。まずは操作方法を熟知しよう。

コントロールパネル



8方向レバー

パンチ



キック



ジャンプ

ボタンやレバーがこれより少なかったら店員さんに言おう！

刑事の移動に使用する。刑事は基本的にレバーを入れた方向に移動する。ビジュアルシーンではレバー入力の指示があったときにその方向へ入れること。

刑事の攻撃・ジャンプに使用する。攻撃方法については以下の項目とキャラクター紹介のページを参照のこと。

Pボタンはアイテムの取得にも使用する。アイテムには赤いガイドマークがついており、このガイドマークが緑色になったときにPボタンを押すとアイテムを取得することができる。

移動の基本

移動できなきゃ、逮捕もおぼつかないぜ！

歩く

レバーを入れる



刑事はレバーを入れる事により8方向に移動できる。前作では左右2方向にしか方向転換できなかったが、今回は8方向に向く事ができる。もちろん敵も8方向に向く事ができる事を忘れないように。なお、刑事の後方の敵に攻撃する手段は皆無に等しいので、敵に前後から挟まれる事はかなり危険だ。

走る

同じ方向にレバーを2度入れる（2度目は入れっぱなし）



敵に素早く近づいたり遠ざかったりするときは迷わずこれを使用する。走っているときはレバーの入力方向を変える事で方向転換が可能。ただし、走行中のデメリットとして、攻撃がキック以外できないことと、走っている状態では敵と組むことができない。また一部アイテム使用時は走れないことに注意。

ステップ

素早く〇〇



使う機会是这样そうないと思われるが、覚えておくといい技の1つ。プレイヤーの向いている方向に素早く詰め寄る事が出来、さらにそのときにPKボタンで特殊な攻撃も可能だ。

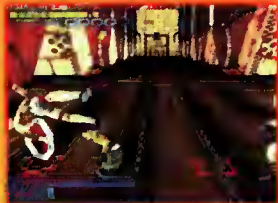
ただし、コマンドの入力の関係上、ジャンプが暴発する可能性があるのが最大の欠点。素早く連射しよう。

緊急回避

最重要！ピンチを切り抜ける無敵必殺技だ！

回転アッパー
○○○同時押し

捕まっている状態を含むほとんどの状態から出す事ができる回避技で、技の発生中は完全無敵。なお、敵をヒットした時点（1回目のみ）でライフが減少する。



つかまれそうになったら、すぐPKJの同時押しだ



相手に攻撃があたると、ちょっとだけ自分の体力も減る。

素手・立ち状態からのコマンド技

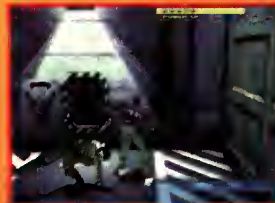
あんまり重要性はないかも……。

刑事2では連続技がかなり強力に入るため、単発技というのはは忘れられているのだが、せっかくだからここで紹介しておこう。うまく使えばギャラリー受害すること間違いなし！

クイックアッパーや蹴り上げジャンプは対空攻撃に使う事ができる。もっとも、基本的に敵がジャンプしないこのゲームで、対空攻撃が使えるシーンというのは限定されているのだが。ちなみに、これらの攻撃はレバーニュートラルでないと回転殴りやブランチャーの暴発を引き起こしてしまうので注意が必要だ。

回転殴りやブランチャーといったジャンプ系の技は間合いを詰めつつ敵に攻撃できるのがポイント。判定も割と強いので、いざというときには使える技の1つだ。

最後に、ステップからの攻撃は……コマンドがコマンドなために、使う場面は少ない。足払いは一見見えそうに見えるが、下段攻撃の必要な場面が余りにも少ないのだ。

クイックアッパー
(レバーニュートラル) ○+○蹴り上げジャンプ
(レバーニュートラル) ○+○飛び回転殴り
(レバー入れ) ○+○ブランチャー
(レバー入れ) ○+○ステップから裏拳
ステップ中○ステップから足払い
ステップ中○

ジャンプ・ダッシュなどからの特殊技

覚えておいても損はないかな……。

この中でマスターしておいて欲しい技は、走っているときに唯一使える技のロケットキック。判定は狭いが敵をダウンさせる事ができる。敵がしゃがむと当たらないが、しゃがむことができる敵キャラの数が片手で数えられるので問題ないだろう。

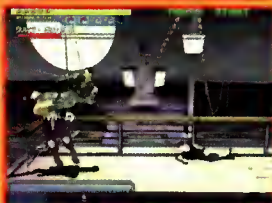
着地中にボタンを押すと出る回転スマッシュやひじ爆弾は移動に使うとベターだ。

あとはサマーソルトキックを意識的に出せると攻撃のバリエーションが増すだろう。

このゲームはジャンプ中の方向制御が効かないため、ジャンプ中から繰り出す技はほとんど使う事はないだろう。

ロケットキック

走っているときに○



サマーソルト

○を一定時間押して離す



ひじ爆弾

ジャンプして着地中に○



回転スマッシュ

ジャンプして着地中に○



ダウン攻撃

ジャンプ中○+○



空中殴り

ジャンプ中○



けり落とし

ジャンプ中○



つかみ・コマンド投げ

ジーン使い必須！ つかんで極めよ

つかんでからの組み技は敵に反撃を受ける事なく確実にダメージを与えられる技だ。とくにジーン選択時では最大13ヒットの大ダメージを敵に与える事ができる。つかんでいるときは他の敵の反撃を受けない（起き上がり攻撃は例外）のもポイントが高い。ジャイアントスイングは周りの敵も巻き込む事ができる大技だ。

つかみ

素手の状態で敵に接触



ジャイアントスイング

敵をつかんだ状態でレバー1回転+○



その他のつかみ技はキャラクター紹介（P.12～）を参照

敵を使った攻撃

パワーアップ状態では敵を気絶させる事ができる大技が使えるようになる。もし敵が気絶したら狙ってみたいのはこれらの技だ。

敵が倒れて足元にガイドマークが付いているときは敵の足をつかんで叩きつける事で追加ダメージを加える事ができる。最大4回（敵のライフがあるまで）叩き付けた後、もしくはKで投げつけることができる。

段差の上で敵と組んだり、気絶してふらふら状態の敵を組むと敵を持ち上げる事ができる。この状態では敵を投げたり、ジャンピングバイルドライバーをすることができる。とくに後者は高いところから一気に落とすことができ、余裕があれば狙ってみよう。

生き残るためなら敵でも使え！

敵を持ち上げる①

段差の上で敵と組む



敵を持ち上げる②

気絶してフラフラ状態の敵と組む



足をつかむ

下の解説参照



敵をダウンさせ、足元にガイドマークが点灯しているときに素手でガイドマークに近づき、ガイドマークが緑になったらPボタンを押す

たたきつけ

敵の足をつかんでQ



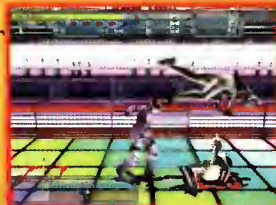
放り投げ①

敵の足をつかんでQ



放り投げ②

敵を持ち上げてQ



せこい蹴り

敵を持ち上げてQ



ジャンピングバイルドライバー

敵を持ち上げてQ+Q



ジャンピングえびぞりドライバー

敵を持ち上げてQ+Q



BRUNO DELINGER

物的損害140億ドル(2015年当時)、SFPDのダイナマイト刑事



DATA

所属：サンフランシスコ市警
階級：警部
出身：テキサス州
年齢：43歳
趣味：日曜大工
家族：妻・娘（別居中）
猿

PROFILE

サンフランシスコ市警の誇る(?)ダイナマイト刑事。犯人逮捕の金一封よりも建築物の損害賠償の方がはるかに多く、2015年末時点での物的損害は140億ドル。2015年のエターナルタワー占拠事件の活

躍により大統領命令で事件解決に駆り出される事になる。別居中の妻・バーバラとの仲も少しだけ回復したいが、一人身の寂しさを紛らわせるためか、最近は猿を飼いはじめたらしい。

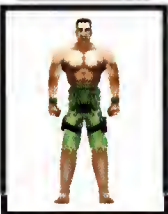
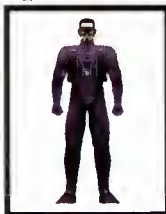
スィムスーツ

損害・小

損害・中

損害・大

危機的状況



ブルーノ・デリンジャーの戦略

3人いれば、そのうち1人はノーマルタイプというのがゲームの常だが、ブルーノは打撃技・組み技ともに平均的なコンボを持つキャラクターとなっている。

打撃技は全体的に使いやすい技が多く、攻撃が出るのも早い。また、組み技は通常時で6ヒット、パワーアップ状態で8ヒットで、あまり変わらない。組み技の欠点といえば、DDTのモーションで、どちらがダメージを受けているのかわかりにくい、ということ。

そんなブルーノの最大の特徴は、武器の扱いにもっとも長けているということだろう。パワーアップ状態ではハンドガンで7連射、棒でも7連続ヒットを狙う

事ができる。

だが、これはあくまでもパワーアップ状態の場合。パワーアップしなければ他のプレイヤーキャラ同様の3連射・3ヒットどまりである。

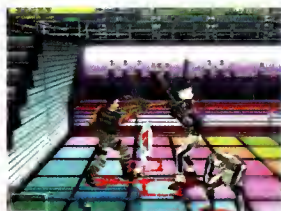
つまり、ブルーノは常にパワーアップ状態を狙っていく必要があるキャラクターだ、といえる。

パワーアップ状態での打撃技は、最後に繰り出す蹴りが敵を気絶させる事ができる大技なので、武器がない場合はこれを狙っていくべきだろう。

気絶させることができれば、叩き付けなどによる追加ダメージも期待できる。



ブルーノは悪く言えば中途半端だが、じつは組み技も打撃も使いやすいキャラクターなのだ。



パワーアップ時に武器のコンボはブルーノが最強。さすがはブルーノ、どんな武器を使ってもカッコイイぜ！

ダブルアームス・ブレイクス

組んでレバー進行方向の逆+Q



前作同様、ブルーノの投げ技・つかみからのコンボはプロレス技を主体としたもの。

ブレンバスター

組んでレバー進行方向の逆+Q



Kボタンのレバー入れ投げ技はブレンバスター。後方の敵を巻き込む事ができる。

武器 (ハンドガン・振り回す物)

通常時3連・パワーアップ時7連



最大7ヒットになる武器コンボだが、最後の方はモーションが長めになるので注意。カッコイイんだけどね……。

【素手・パンチからのコンビネーション】

ノーマル状態：P P P P K



ジャブ→ストレート×3→飛び後ろ回しげり

パワーアップ状態：P P P P P P P K



ジャブ→ストレート×3→アッパー×2→回転アッパー→ドロップキック ※色付きのPKはパワーアップ状態のときのみ有効（以下すべて）。

【素手・キックからのコンビネーション】

パワーアップ状態：K K K K K K



ミドルキック→蹴り上げ→カカト落とし→後ろ回し蹴り×2

ブルーノのコンボはスピードも平均レベルで、とくに使いづらいということもない。敵にすばやくダメージを与えたい場合はパンチ連打からのコンビネーション、確実にダウンさせたい場合はキック連打が有効だ。組技のコンボは通常時はPPPPKK、パワーアップ時はKKKKPPPPを使うといいだろう。

だが、ブルーノの強さはパワーアップ状態の武器の扱いがすべてといえよう。対クラーケン戦ではモンキーレンチを使った七連コンボが使えるし、ベドロ戦で登場した斧をウルフ・ホンゴウ戦に持ち越せば、ライフゲージの半分くらいは簡単に削れるのだ。この豪快さを活かして戦ってほしい。

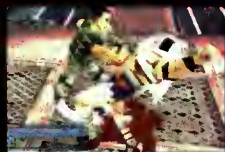


モンキーレンチを持ったブルーノの流れるような武器コンボをとくと見よ！ え、どー見ても男バトントワラーだって？ 気のせいだと思うけど。

【素手・組んでから①ボタンでのコンビネーション】

PPPP

P



ナックルパート×4

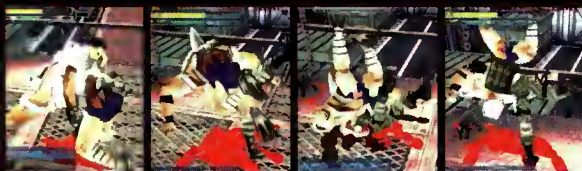


大外刈り(通常)



壁投げ(パワーアップ状態)

KKKKK



膝蹴り→DDT×2→パワースラム

パワーアップ時のPPPPPとKKKKKは全員共通の技を繰り出す。PPPPPでは敵を壁めがけて走らせる壁投げを繰り出す。敵は刑事のパワーに圧倒され、他の敵にぶつかるまで走りつづけるのだ。さらにごくまれに手すりなどに頭を挟むこともあり、そうならば追加ダメージの大チャンスだ。

【素手・組んでから③ボタンでのコンビネーション】

KKKK

K



ひじうち×4



膝蹴り(通常)



押し倒し(パワーアップ状態)

PPPP



バックドロップ→ジャーマンスブレイクス→尾ティ骨割り→バックブリーカー

JEAN IVY

経歴抹消？ 謎が謎を呼ぶ女鬼軍曹！



DATA

所属：米海軍特殊部隊SEALS
階級：軍曹
出身：ウクライナ
年齢：27歳
趣味：日本製アニメの鑑賞
家族：父・母・弟

PROFILE

SEALSの女鬼軍曹でコマンドサンボと中国拳法のプロ。

経歴は謎に包まれていて、ペンタゴンの資料は抹消されているらしい。本名はマリ・ストリチナヤで、16歳でスペツナズに入隊、その後、モサ

ド、SG9、SASなどを転々としているという噂がある、が詳細は不明。

家族はオーガスタで「トラットリア・陽気なコザックダンサー」というイタリアンレストランを経営している。

スィムスーツ

損害・小

損害・中

損害・大

危機的状況



ジーン・アイビーの戦略

ジーンはコマンドサンボを中心とする組み技のプロフェッショナルである。通常時の組み技でも最大8ヒットあるのだが、パワーアップ状態では最大13ヒットのコンボを繰り出す事ができる。これらの技をうまく使えば体力の多い後半ステージの敵も一気に体力を減らす事ができるだろう。パワーアップしていなくてもかなり強いキャラクターであるといえる。

その分、中国拳法を中心とする打撃技の使いにくさが弱点になっており、ヒット数も少なければ、そのモーションから来る使いにくさ・連続性に難がある。とくに、組技がほとんど使えない上に攻撃をガードする可能性

のある対ボス戦で顕著な問題になってくる。

逆に言えば打撃技を極力避け、組み技を中心に進めるのがポイントだろう。ただ、一人ずつ潰していく事になり、時間もかかるようになるが、このゲームでは永久パターン防止キャラなどはないので問題はない。

あとはボスキャラに対し、どう戦うか、というのがポイントになってくる。武器を使用して大きなダメージを与えられればいいのだが、武器がない後半ステージではかなりの苦戦を強いられる事が予測される。持ち越せる武器はできる限りボス戦まで持ち越す事が、ジーンを使う上での重要な戦略だ。



このように、打撃でもこんな長めのモーションの技が多いので苦戦は必死だ。技も繋がりにくい。



やはり、ジーンは掴んでからのコンボが強力だ。入りにくい場合はPを1、2回で止めてKを連打するといいぞ。

合気投げ

組んでレバー進行方向の逆+Q



中国武術の使い手らしいジーンのレバー入れ投げ。近くの敵を巻き込む事もできる大技だ。

フランケンシュタイナー

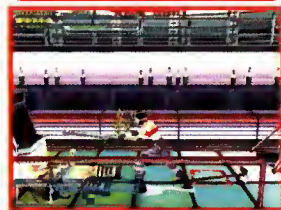
組んでレバー進行方向の逆+Q



Kボタン技のフランケンシュタイナー。男性だったら一度はかけられてみたいって？ やめといたほうがいいと思うけど。

武器 (ハンドガン・振り回す物)

通常時3連・パワーアップ時4連



ジーンの武器のパワーアップはちょっと弱めに設定されている。ただ、リーチの長い武器では強いぞ。

【素手・パンチからのコンビネーション】

ノーマル状態：P P P P → K →



鶴掌→牙砲→鶴翼→背身鶴掌



屈鶴爪

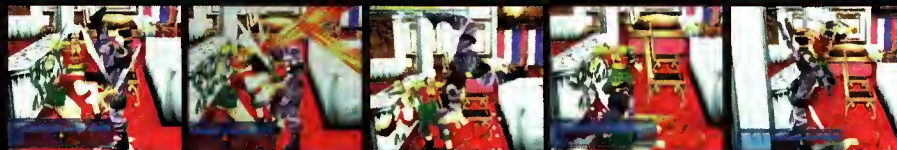
パワーアップ状態：P P P P P P K



鶴掌→牙砲→鶴翼→背身鶴掌→鶴旋翼→双牙砲→双鶴爪

【素手・キックからのコンビネーション】

パワーアップ状態：K K K K K



昇鶴爪→蹴刺→鶴旋爪→地旋爪→宙旋爪

ジーンの打撃技のコンボはモーションがかなり大きい。通常のザコ戦はともかくとして、ボス戦では敵がガードをするためにモーションの大きい技は致命的である。

ザコ戦では組み技を中心として一人一人ずつ潰していくのがいいだろう。ノーマル時でも最大8ヒット、パワーアップすれば

最大13ヒットとなり、その攻撃力は凄まじいものがある。

しかし、対ボス戦ではその芸術的な組み技を見る事はほとんどないだろう。対ボス戦ではつかむ事自体が難しいし、気絶などを使って掴もうとしても敵を持ち上げてしまい、ジャンピングバイルドライバーなどの単発技しか期待できないからだ。



まあ、たまにはこういうこともあるが、現実問題としてはほとんど組む事はないと思っていい。対ボス戦では武器の持ち越しが鍵となるぞ。

【素手・組んでから①ボタンでのコンビネーション】

PPPP

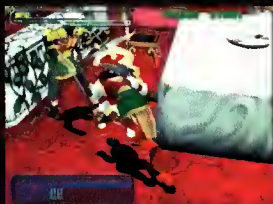
P



蛇突×4

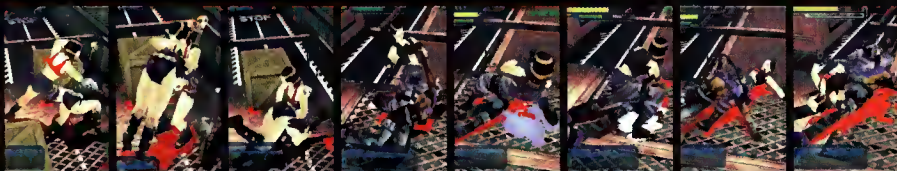


蛇砲(通常)



壁投げ(パワーアップ状態)

KKKKKKKK



方羽千鳥→かんぬき絞め→かんぬき落し→首狩り千鳥→鉤絞め→チキンウィングフェイスロック→首四の字固め→首狩り裏かんぬき固め

【素手・組んでから③ボタンでのコンビネーション】

KKKK

K



蛇尾×4



青蛇巻(通常)



押し倒し(パワーアップ状態)

PPPPPPPP



腕折→引き倒し→股裂き→金玉砕→スピンングトーホールド→スピンングトーホールド→蠅絞め→蠅固め→弓矢固め

EDDIE BROWN

両刀使い(?)のムエタイマスター



DATA

所属：米海軍特殊部隊SEALS
階級：伍長
出身：不明
年齢：21歳
趣味：レゲエ
家族：不明

PROFILE

SEALSの新人隊員でムエタイが得意技。今回が初任務。その声と仕草からキャラ設定担当者にバイセクシャルと決め付けられた不幸な奴。

昔はちょっとした悪だった
が、どこかの刑事に48時間も

手錠で繋がれたり、ピバリー
ヒルズでバナナの皮を踏んで
転倒したり、チベットで超常
現象を起こしたりと、怪しい
経歴を持つ。ちなみに、趣味
のレゲエは音楽もライフス
タイルもOKだそうだ（をい！）。

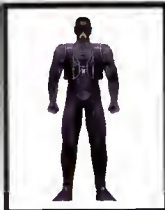
スィムスーツ

損害・小

損害・中

損害・大

危機的状況



エディ・ブラウンの戦略

エディはコンボが強力なキャラクターだ。ムエタイのプロフェッショナルである彼のコンボはスピードが速く、ガードする可能性のある対ボス戦でも、ガードの際をついてヒットする可能性がある。

通常時には最大5ヒットコンボだが、これがパワーアップするとさらにとんでもなくなる。パンチからは最大10ヒットのパンチが出せ、その上コンボからKを押す事で多彩なフィニッシュを繰り出す事ができる。ジャンピングリフトアップからサマーソルトキックを出せばギャラリー受けすること請け合いだ。ただし、フィニッシュが出せないと気絶コンボが成立しにくの

が難点であるが。

パワーアップ時のキックからは連打で最大9ヒットまで出るので、お手軽なコンボになる。後半部分はモーションも大きいのが、威力が大きいので問題は少ないだろう。打撃技はまとまった敵にダメージを与えられるのもポイントが高い。

逆に組み技は通常5ヒット、パワーアップしても最大8ヒットと威力は弱め。組み技は一人にしかダメージを与えられないため、パワーアップ時の時間を無駄にしないためにも極力組み技は避けたいところだ。

初心者にはまずエディでゲームのコツをつかむ事をおすすめしたい。



エディの組み技はヒット数が少ない。しかもモーションが長めなので、いろいろと不利だ。



逆に打撃技ならモーションも短く、連打でお手軽なコンボが入る。敵をまとめて倒せるのもポイント高し！

背負い投げ

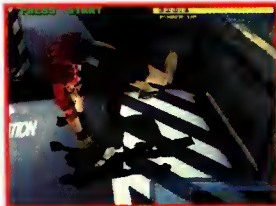
組んでレバー進行方向の逆+○



エディのレバー入れ投げ技は、なぜか柔道の投げが使われている。ムエタイ使いのくせに。

巴投げ

組んでレバー進行方向の逆+△



相手を高く放り投げる巴投げ。バーチャファイターじゃないので、そこから追加ダメージは与えられないので注意。

武器 (ハンドガン・振り回す物)

通常時3連・パワーアップ時4連

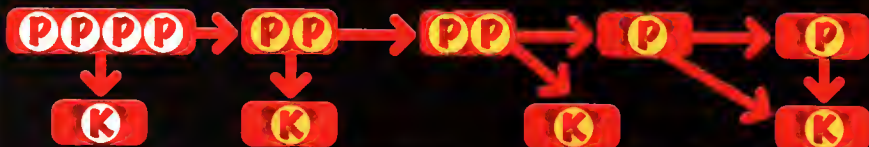


エディも武器のパワーアップはほとんどしない。これなら素手のコンボの方が幾分強力だ。

【素手・パンチからのコンビネーション】



ジャブ×4→ストレート×2→フック×2→リフトアップパー→ジャンピングリフトアップパー



スピンキック



蹴り上げ



ジャンピングニー



サマーソルトキック

【素手・キックからのコンビネーション】

KKKK→KK(またはPPP)→KKK



ローキック→ハイキック→ハンティングキック→(ストレート×3)→フロントハイキック→後ろ回り蹴り→飛び後ろ回り蹴り

エディーのパワーアップ時コンビネーションは特別で、それぞれの技にタイミングよくKボタンを押す事でフィニッシュのキックが出るようになっている。このゲームではコマンドは先行入力が効くのでバカバカ押しているとジャンピングリフトアップパーで止まってしまうので、連打はきっちり10回で止めるようにしたい。

キックコンボはキック4回した後、一度パンチに切り替えるとストレートが出て、再度キックにすると10ヒットになる。が、コンボ数は少なくなるが、キック連打の方がお手軽だ。

組み技は前述したように特筆すべきものがないため、打撃で敵をまとめて倒すのがエディー風のやりかただろう。



やはり、エディーの技は切れ味の鋭い打撃技がもっとも使いやすい。パワーアップ時はキックもパンチもどんとんつながるぞ。

【素手・組んでから㊦ボタンでのコンビネーション】

PPPP

P



壁投げ(パワーアップ状態)



ボディ×4



首投げ(通常)

KKK



ひじ落し→バイルドライバー→ギロチンドロップ



【素手・組んでから㊦ボタンでのコンビネーション】

KKKK

K



押し倒し(パワーアップ状態)



キドニークラッシュ×4



ヘッドバット(通常)

PPPP



首折り→膝ギロチン→バックフリップ膝落ち

パワーアップ時のPPPPPとKKKKKは全員共通の技を繰り出すことはブルーノのところで書いたが、ここではKKKKKの押し倒しを説明しよう。これは、相手を押し倒し、ボタン連打で追加ダメージを与える事ができる技だ。ただし、気合いを入れて連打しないと逆に押し倒されることもあるので注意が必要だ！ 実は相手に押し倒されたときもボタン連打で形勢逆転が可能だ。

普通の武器アイテム

どんな武器でも使いこなすのが刑事の必須条件だ。ちなみにジャンプ中Kボタンで武器を投げられるぞ。

ハンドガン

銃を撃つ……P
逮捕する……敵と組んでP
アイテムを出させる……
敵と組んでK（最大4回まで）

敵を逮捕することができる武器。通常3連発だが、パワーアップで5連発（ブルーノは7連発）になる。威力は弱いので、過信はしないように。



パワーアップすれば連射力はアップするが、このポーズはかっこつけすぎ。



ハンドガンがあれば敵を逮捕する事もできる。同時にアイテムも期待できるぞ。

マシンガン

銃を撃つ……P
銃で殴る……K

これも4連発だが、ショットスピードが速く、直線上の敵を同時にダメージを与える事ができる。連射していれば反撃の隙を与えずに敵を倒せるぞ。



敵に反撃の隙を与えない強力な武器だ。使い勝手は刑事2では一番。

マガジン



ハンドガンとマシンガンで共通に使えるマガジン。最大4個まで持つ事ができるが、交換時にタイムラグが生じる事に注意する事。

手榴弾

投げる（着弾後爆発）……P
転がす（ヒットすると転ぶ・一定時間後に爆発）……K

手榴弾はある程度方向補正がかかるので、必ずしも相手の方向を向いてなくてもいい。なお、最後に残った箱も攻撃に利用する事ができる。



Kボタンでは当てて敵を転がせる事ができる。反撃モーションのときに爆発だ！



手榴弾は味方も巻き添えにするのでこういうシーンでは絶対投げないように。

3連バズーカ・ミサイルランチャー

弾を撃つ……P
銃で殴る……K

爆発系の武器は、直撃では当然大ダメージだが、爆発に巻き込んでもダメージを与える事ができる。いずれも強力な武器なので、敵に奪われないように注

意しなければならない。強力な武器は諸刃の剣なのだ。なお、ミサイルランチャー使用時は走ることができなくなること



威力の大きい爆発を引き起こす武器だ。

レーザーガン

弾を撃つ……P
銃で殴る……K



とってもレーザーな兵器。貫通能力あり。で、命中すると、一定時間……

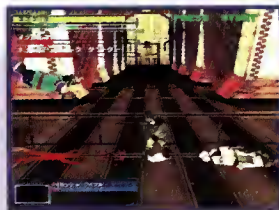


しびれるううう。と、一定時間硬直する。ちなみに硬直中にもう一度攻撃可能。

対戦車ライフル・大砲

弾を撃つ……P
銃で殴る……K

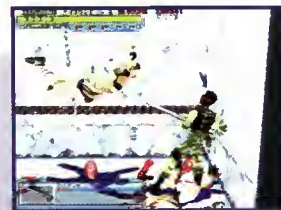
重量から、移動速度の低下、ジャンプ・ステップ・走り不可という欠点を併せ持つ。放置しておくのもかなり危険なので、素早く使い切ってしまうのが手。



直線上の敵をふっとばす武器だ。こんなの人間相手に使っているのか？

水中銃

弾を撃つ……P
銃で殴る……K



このように、気絶する。刺さっているものが痛い武器だ。

弓矢

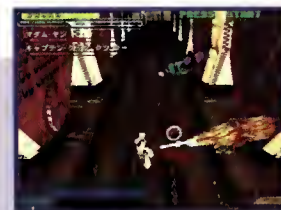
矢を撃つ……P
弓で殴る……K



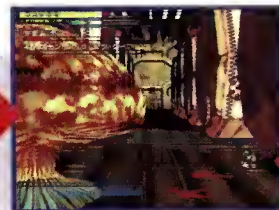
威力が弱いので足止め程度にしか役に立たない。ささったときに一応グラフィックがあるくらいだ。シリーズで金の弓矢というのがあるが……。

対艦ミサイル

発射……P
ミサイルで殴る……K



これが噂の対艦ミサイル。これが敵に命中すると……。



どかーんとキノコ雲が現れる。こんなの豪華客船の中で使っているのか？

パワーアップアイテム

Sアイテムを取ってパワーアップしてもPアイテムの獲得個数は継続されるぞ。



5つで
パワー
アップ



1つで
パワー
アップ

男の武器アイテム

刑事2ではとにかくいろいろな武器を使うことができる。ここでは代表的なもの(約半分)を紹介しておこう。

投げるもの

投げる……P
せこい蹴り……K

拾って投げるアイテムは当てるとたいていの敵は倒れて気絶する。なお、木箱を投げて破壊するとアイテムが出現する(中身はランダム)。爆発物は混戦の中に投げつけよう。2Pも巻き添えになる可能性もあるけど。

爆発物 取扱注意!

たたきつけるもの

たたきつける……P
投げる……K

これらのアイテムには耐久値があり、Pボタン攻撃の使用回数が異なっている。ただし、Kボタンで投げると必ず壊れる。なお、レバーニュートラルでPボタン攻撃をすると前後を交互に攻撃するぞ。

使用後のかたまりを
食べるとライフアップ

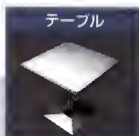
ビバレッジベンダー

ダメージ2回与えて壊してから。
投げる……P
せこい蹴り……K

MISSION 2 STAGE 2-1に出てくる自動販売機とSTAGE 2のボスシーンに出てくる冷蔵庫は攻撃を2発当てると半壊し、アイテムを放出する。さらに半壊



ワイン樽



テーブル



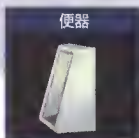
子供用イス



中華食堂のイス



フォークリフト



便器



看板



木箱



エクササイズマシン



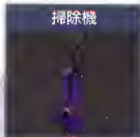
ガスボンベ



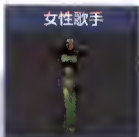
ドラムカン



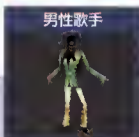
プラストシティー



掃除機



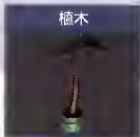
女性歌手



男性歌手



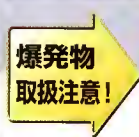
バーベル



植木



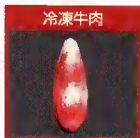
デッキチェア



爆発物
取扱注意!



発火プラグ



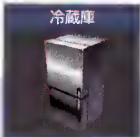
冷凍牛肉



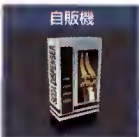
冷凍マグロ



めかじき



冷蔵庫



自販機



男なら(女でも)自販機を投げつけろ! 中から出てくるアイテムの回収も忘れるな。

した機械は持ち上げる事が出来、投げると爆発する。ちなみに、これらに入っているアイテムは大塚製薬提供アイテムだったりする。

振り回すもの

振り回す……P
振る……K

通常は3発振り回すが、パワーアップすると攻撃回数が増える。PボタンとKボタンでは攻撃方法が多少異なる。

ぶんまわすもの

ぶんまわす……P・K

PでもKでも攻撃方法は3回振り回す。モーションが大きく、敵の素早い攻撃には弱いものの、敵を気絶させる事が容易な武器の1つだ。

つきさすもの

つきさす……P
振る……K

Kボタン攻撃ではうまく当てると敵をダウンさせる事ができる。ちなみに斧は持ち越し可能だが、耐久力が設定されており、一定回数で消滅する。

その他のアイテム

前作同様、テーブル胡椒は敵の足止めに使用できる。使用回数が多く、胡椒の粒が画面上に長時間残るのが強み。

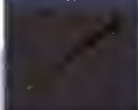
殺虫剤は通常でも足止めに使用できるが、ライターと併用すると火炎放射が可能になる。ライターの比較的出现率が高い。

なお、コイン入れをもってスロットマシンのところでKボタンを押すとコインを入れる、という案は却下されている。

フランスパン



棒



モンキーレンチ



鉄パイプ



デッキブラシ



女性ヘアーモデル



男性ヘアーモデル



やり



いかり



金のいかり



アイロン



なつかしい電話



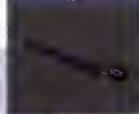
斧



赤い斧



雨傘



シシカバブ



トイレの吸盤



かなづち



ガラス瓶



テーブル胡椒



振る……P

殺虫剤



発射する……P



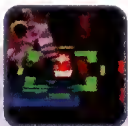
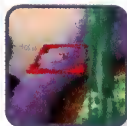
胡椒は敵の足止めにはもってこいだが、実はそれだけではない。



ライターと併用すれば簡易火炎放射器に。実生活では真似するなよ。

ライフアップアイテム

回復アイテムは、ゲーム稼動時間によって種類が増えていく。ここでは登場する時間も公開する。



ライフリカバリー

0時間で登場

敵を倒すことで出現したり、ボーナスステージで出現するライフアップアイテム。カプセル→ピン→救急箱の順に回復量が多い。ボスを倒すと1面はピンが、2面は救急箱が出る。



1ドル札

0時間で登場

アメリカではダイナマイト刑事2が2回楽しめるが、この時代、札が主流かどうかは不明。



バナナ

0時間で登場

おやつに含まれない食料。まあ猿も出てくるのでいいのではないかと。



傷テープ

0時間で登場

取るとテープを刑事に貼るというアイディアは、テープまみれになるという理由で却下に。



ボタン

100時間で登場

服のボタンである。ゲーム筐体のボタンではない。ただ、これでライフが回復するのは謎。



チョコレート

200時間で登場

刑事マンガによると、この世界でのメジャーなチョコレートはハーシーズらしい。



懐中時計

300時間で登場

よくあるシンプルな盤面の懐中時計。残念ながら花組の奴ではないらしい。



甘いクッキー

400時間で登場

よくあるクッキー。甘いらしい(笑)。まあ、強いて言うなら某M社のやつに似てるかと。



さいころ

500時間で登場

同じ目を目の数だけ繋げると消えてしまうので注意が必要だ(ウソ)。



フロッピー

600時間で登場

多分、大容量のフロッピーディスクであることは間違いない。だって未来の世界の話だし。



ホットドッグ

700時間で登場

おいしそうなホットドッグだが、こんなのポケットの中に入れておくな。



アイスクリーム

800時間で登場

おいしそうなアイスクリームだが、スロットマシンから出てきたらそれはただの自販機だ。



シンビーノジャワ
ティストレート

900時間で登場、またはデフォルト配置

どんな料理にも良く合う無糖の清涼飲料。ジャワティで食べて、ダメ?



かぎ

1000時間で登場

どんな用途があるかは知らないが、鍵であることには間違いない。



王将

1100時間で
登場

なんでこんなもんがこんなところにあるのかはダイナマイト刑事2の7不思議の1つ。



おおきなおにぎり

1200時間で
登場

日本食レストランもあるのはわかるんだが、こんながパンツから出てきたら嫌だ。



オロナミンCドリンク

1300時間で登場、またはデフォルト配置

炭酸の入った清涼飲料。ライフが回復するとともに、元氣ハツラツになる(笑)。



ペロペロキャンディー

1400時間で
登場

キャンディーなので、なめているとじわじわとライフが回復する、というシステムではない。



PHS

1500時間で
登場

アメリカの奴なので、衛星の軌道がちょっと狂うだけで使えなくなるらしい……。



ポカリスエット

1700時間で登場、またはデフォルト配置

清涼飲料。ライフが回復するとともに、戦闘で失った体内の水分を補給する(笑)。



スプーン

1900時間で
登場

某社の腕時計じゃなくってただのスプーンだ。まあ、某格闘ゲームでありましたけどね……。



トランプ

2200時間で
登場

2つ集めるとスパイダーソリティアができる……という機能を家庭用には入れて欲しいです。



ビデオテープ

2600時間で
登場

どんな内容のテープかは秘密らしい。まあ、開発者が女装しているビデオじゃないと思うが。



腕時計

3000時間で
登場

どー見ても腕時計。というわけで、読者の諸君らは書くネタがないことを察してくれ(笑)。



卵ゲーム

4000時間で
登場

いわゆる育成ゲーム機。残念ながら、ドリームキャストのビジュアルメモリではない。



サターンパッド

5000時間で
登場

2015年にサターンがあるかどうか、ということより、出るまで稼働しているかが不安だぞ。

皿に載った食べもの

投げる **P** 食べる **K**

ジャンプしながらKでジャンプ食べになるが、みっともないので実生活ではやらないこと(笑)。皿も武器になる。



りんご

(全MISSION)



ケーキ

(MISSION 1)



すし

(MISSION 2)



にくまん

(MISSION 3)

Have you made an enemy of Pirates of the Caribbean?

カリブのゆかいな 海賊たち

せっかくだから、ここでダイナマイト刑事2に登場するテロリストを紹介するぜ!

敵の分類

敵の分類は大きく分けて5種類ある。ノーマルザコ。こいつらは完全なザコキャラだ。次にコスプレ(?)をしている〇〇男、その次は二刀流使いと二挺マシンガン使い。

次は古代バミュダ族とハイ・バミュダ族、そして最後

は刑事名物(?)のパンツ男だ。

それそれはそのカテゴリーに則った攻撃をしてくる。たとえば、ザコならリコとマリアの攻撃方法はそれほど変わらない、というわけだな。

それと、ハンドガンを持っているときに逮捕できるかどうかはカテゴリーである程度決まっている。それさえわかっていれ

ば無駄につかみに行くこともなくなるはずだ。ちなみに、それは下に表にしているぞ。

分類	逮捕の可否
ノーマルザコ	○
〇〇男	×
二刀流使い	×
マシンガン使い	×
古代バミュダ族	○
ハイ・バミュダ族	×
パンツ男	○

ノーマルザコ

いわゆる烏合の衆とかいう連中。とにかく物量作戦で攻めてくるのがこいつらのやり方だ。

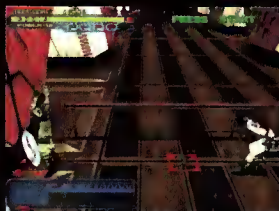
気をつけてほしいのは、こいつらの重要な能力に『武器を持つ事ができる』というのがある。これのおかげで、ただのザコが強力な敵に変わる事があるのだ。一度くらいはバズーカや対戦車ライフルにめったうちにされた経験はないか? あるだろう。1コインクリアの敵だよな。

しかし、そんな敵にも一応弱点はある。刑事は敵の攻撃を一度受けるも武器を落としてしまえば敵もまったく変わらない。つまり、先手必勝ってわけだ。ちなみに、刑事は武器を3度落と

すと種類は多くても、しょせんザコはザコだぜっ!

すとその武器は消えてしまうが、敵は何度落としてもOKだ。刑事が拾う前に敵に拾われたら再度攻撃して決して使わせないようにしよう。

それと、ノーマルザコは逮捕ができる。Kボタンのアイテム放出を忘れないように。



攻撃力の高い武器を放置しておく、敵に取られてのこのとおり。武器の扱いがシーンによっても異なった戦略が必要だ。



敵が命乞いしているのは大ウソ。近づく確実に反撃されるのでそれをスカしてから再度攻撃しよう。

〇〇男

このイカした(?)コスプレ野郎がいわゆる〇〇男と呼称される奴等だ。まあ、服装のセンスはともかくとして、こいつらはいわゆる力任せの攻撃を得意とする連中だ。まあ、見ればわかるかもしれないが。ちなみに、こいつらの詳細のプロフィールは103ページにあるぞ。

でも、ただの力任せ、と思っちゃいけない。意外にも素早く、たまに何の脈絡も無しにバク転キックなんかをやってくれるから侮れない。

また、こいつらの起き上がり攻撃は後方へのスライディング攻撃だ。こいつがまた手におえず、狭いところでやられると

体力勝負の怪しい奴ら。ダウンさせても気をぬくな!

逃げ場が無くなってしまふのだ。まとめて一か所に固めてしまうのが手だな。

ちなみに、カメラやカニやらを背中に付けているやつもいるが、後ろから攻撃してもダメージにならないとかいうことはないから安心するように。



なんの前触れもなく、こんな攻撃をすることもある。こんなものをつけている割には結構素早いので侮れない。



ダウン直後にこのポーズになったら要注意! 敵がスライディングで襲ってくるぞ。段差に避難するのも手だ。

2刀流・マシンガン使い

逮捕不可! 攻撃を食らう前に素早く倒せ!

この武器を持った連中の恐いところはなんと言っても、攻撃しても持っている武器を落とさないとだろう。なんてインチキな奴等……といっても始まらないぞ。

二刀流はその名の通り、剣を持っていて。つまり、その分リーチが長く、攻撃が当たりやすいというわけだ。さらに、こいつに捕まれて斬られると超絶ダメージが確定してしまう。

マシンガン使いは二挺のマシンガンからの攻撃が強い。またにも全弾食らうと大ダメージだ。しかも、起き上がりから、足元めがけて撃ってくる事もある。決して油断はできないぞ。

いずれにしても、武器を持った敵に対しては正面から丸腰で突っ込むのはどう見ても自殺行為に等しい。イスを投げて気絶させるとか、マシンガンやランチャーを使って倒すなど、別の攻撃手段の方が安全に倒せるだろう。



リーチの長い剣の攻撃には要注意! でももっと恐いのは二刀流のつかみ攻撃だ。ライフが一気に減ってしまうぞ。



こんなふうには、マシンガン使いを放置しておくと、撃たれて一気に大ダメージだ。射線上に近づくのは非常に危険。

古代バミュータ族 ハイ・バミュータ族

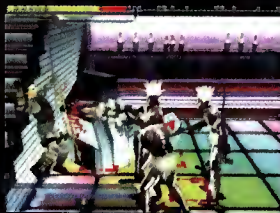
基本的には古代バミュータ族はザコ、ハイ・バミュータ族は二刀流&マシンガン使い(銃と剣の2タイプが確認されている)と同じだ。古代バミュータ族は刑事と同様に武器を使う事ができる。

しかし、このバミュータ族と一般のテロリストの大きな違いは「一定ダメージを与えると分裂する」ことにあるだろう。

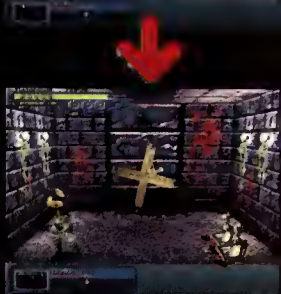
さて、分裂のプロセスは、敵の数が2人以下のときに、ある程度のダメージを与えてダウンさせる事でバミュータ族は分裂する。ちなみに、分裂したほうのライフは結構少ないようだ。逆に言えば、ダウンさせる前に

人類の限界を超えた? アヤシイ奴ら

大ダメージを与えてしまえば分裂させることなく倒す事ができる。また、古代バミュータ族は、逮捕してしまえば分裂しないぞ。ちなみに分裂後に逮捕してアイテムを出させるという手もあるが、分裂後の敵はアイテムを持っていない事が多いぞ。



ハイ・バミュータ族は剣や銃を使うため、非常に危険な存在だ。攻撃をされる前に大ダメージを与え、最優先で倒そう。



ある程度のダメージを与えて倒すとこのようにふるえてから2人に分裂する。ただし、1画面に4人以上は増えないぞ。

パンツ男

刑事1で、トイレから登場し、いろいろな意味で物議を醸し出したパンツ男だが、今回もちゃんと健在だ。今回はトイレだけでなく、プールサイドやフィットネススクラブのサウナ(噂によると男女兼用らしい?)など、あらゆるシーンで大暴れるぞ。とにかく、こいつらの特徴は

ダイナマイト刑事名物! 怪しすぎる男達

暑苦しいってこと。攻撃もいきなりとびかかって馬乗りになって……と、想像しただけでもかなりイヤな攻撃を仕掛けてくる。こんな連中は武器を使って近づかせないのがいいぞ。

ジーン使いはこいつにKKKKPPPPをすると気分爽快になるかも。



こんなふざけた登場(というか、おまえ、そこできなやってた?)をする敵は問答無用で鉛の弾をぶちこんでやれ。

ちょっとアドバイス

敵を逮捕するためには、
●段差の低いところで
●ハンドガンを持って
逮捕できる敵と組まなければならない。また、敵と組んでKボタンを押すとさまざまなアイテムを放出するが、最大4回まで出さ

せる事ができる。実は2人同時プレイの方が放出量が多く、通常は持っていないはずのパンツ男ですらアイテムを放出するのだ! もっとも、こいつから「アイスクリーム」とかが出てきたらイヤだけど。



2人同時プレイならアイテムをバリバリ出してくれる。ハンドガンを切らさないので進むのがベストだ。

主な敵テロリスト達



ダイナマイトメイツ



女海賊……らしい。どのへんかダイナマイトかは知らないが、ボディだったらきつとうれしいに違いない。多分、女の武器で、男をたぶらかしてから、本物の武器で始末するに違いない。ほれ、優秀なスナイパーの60%だけは女性とか言いますし。

主な登場シーンはMISSION3のSTAGE2-1など。



イザベル

MISSION2のSTAGE3-1のオープニングデモでは、倉庫番として働いている不幸な戦闘員。マシンガンを持っている事もあるので、女だからと甘く見るな。

え、なんでここだけ扱いが大きいんだって？ そりゃ、パンツ男を大特集しても誰も見ないでしょ？ 普通。





カメ男



ミスターアラビアン



カニ男



ソウルハラキリーズ



オスマニー



ザ・ニンジャ





ラミレス



ハイ・バミューダ族(剣)



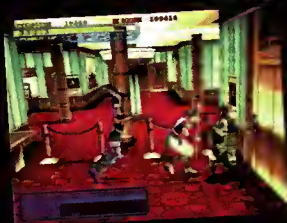
ミゲール



ロベス



サンチェス

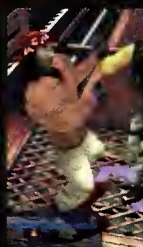


その他の敵テロリスト

ダイナマイト刑事2に登場するテロリストの大部分をここで紹介しよう。



アフガンダイナミツ



アレクシス



エイミー



ベレス



オオカミ男



カルロス



ゴメス



サハラハーレム



サメ男



エンリケ



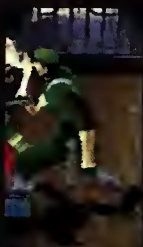
ジセラ



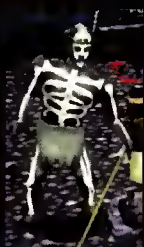
トーレス



バーバラ



バグダット



バミューダ



バブロ



マルタ



ルイス



ランボーマニア



リコ



エルバイラ




エステバスレオン



ロデオウェスタン



ロドリゲス



ダイナマイト刑事2 ルート攻略

MISSION 1

M I S S I O N 1

STAGE 1



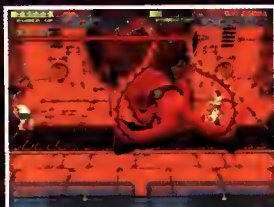
STAGE 2



STAGE 4



STAGE 3



MISSION1は上空からバミュダ号の船内に侵入し、船内底部を目指すルートを通る。

序盤の難易度はやや低めだが、後半の船内底部は回復アイテムや武器が少なく、難しめの難易度設定になっている。

最終ステージはバミュダ号から脱出したウルフ・ホンゴウを追って、海賊のアジトである謎の島へと向かう。

謎の島では、人類の種の限界を超越した敵が登場するので気を抜かずに進むのだ！

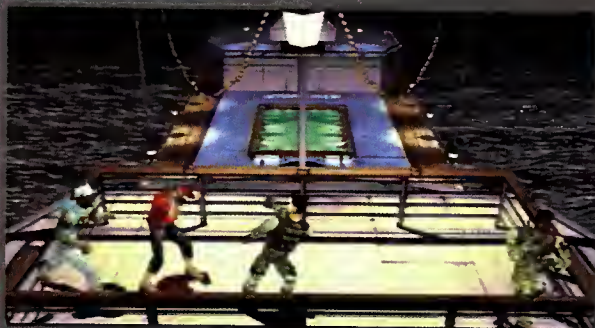
MISSION 1

STAGE 1

INVASION

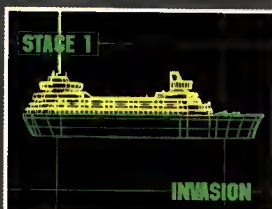
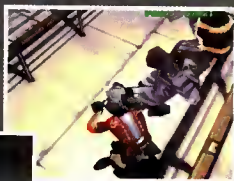
上空からの降下作戦を執行する。参加しているSEALS隊員はジーンとエディーだけ。ほとんどブルーノたちは陽動部隊っぽいが、これもSEALSならではの作戦だろう。ボスの海賊夫婦はレーザーガンの使い方次第だ。

SCENE 1



最初のシーンという事で、敵も非常に少なく、体力もない。ただ、動ける範囲が非常に狭いので、敵にはさまれないように気を付けよう。まあ、最大でも2人しか出ないので、大丈夫だとは思いますが……。

最初に登場した敵を倒すと画面左から新たな敵が登場する。とはいえ、こいつも丸腰なのでとくに問題はないだろう。組み



ヘリ（だと思う）から降下する刑事たち。もちろん、そんなハデな侵入方法ではテロリストにはバレバレだが、実は屋上から入るのがブルーノのポリシーらしい？

技の練習台にしてしまおう。こんなところで、攻撃を食ら



まずは、見張りのテロリストを片づけよう。コンボ数発で倒せるはずだ。

登場キャラ

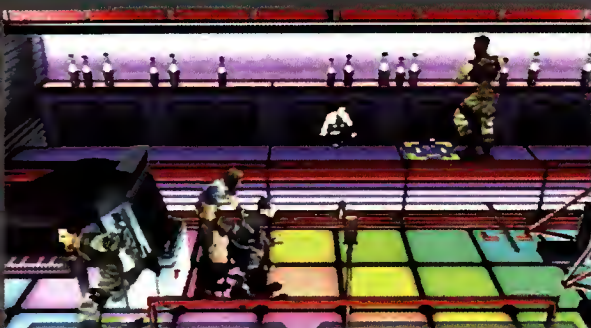
ルイス・デ・ラ・クルス
ロベス
ゴメス
エステバス・レオン (2P時のみ)

ってライフがががが減らしているようじゃ、刑事失格だぞ。



左から上がってくる増援を待ち伏せ。一気にカタをつけよう。

SCENE 2



バーでの戦いになる。カウンターの上にはボカリスエットがあるが、カウンターの上は敵に狙われやすいので要注意。

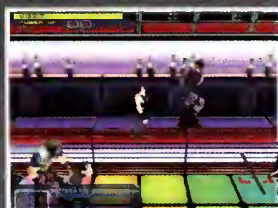
敵のハンドガンを奪ったら、組んで逮捕する事ができる。その時にはもちろんKボタンでライフアップアイテムを出させる事を忘れないように。ライフは取れば取るほど蓄積されるのだ。ゲージはあくまでも目安!

すべての敵を片づけると今度はカメ男が登場する。こいつは逮捕できないので、ハンドガンを温存するのなら、キックでカタをつけるか、プラストシティを投げて倒そう。マイクや棒ではたまに攻撃の隙をついてくることがあるから注意しよう。

カメ男の反撃を受けてしまった。できる限り遠距離から戦うといいぞ。

登場キャラ

ゲラ
バーバラ
マルタ
ラミレス (2P時のみ)
カメ男



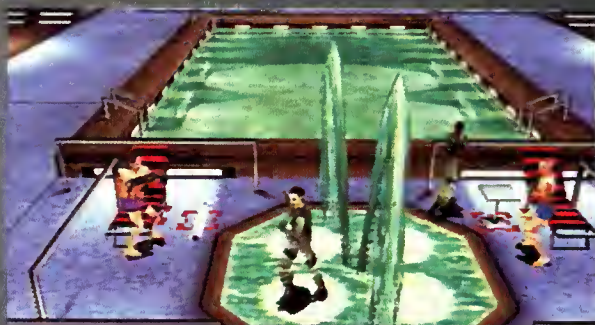
CAUTION!



船内で(1)対艦ミサイルをぶっ放すという大技をやってくれたらいい。レバーで回避せよ。



SCENE 3



いよいよボス戦だが、その前にザコとの戦闘がある。しかも、このザコがさまざまな武器を持ってやってくるので、まずはこの武器を奪っておくべきだろう。

パンツ男がマシンガンを、女テロリストがレーザーガンを持っている。どちらも撃たれるとかなり危険な敵なので、早めに攻撃をしかけて、武器を落とそう。とくにレーザーガンはダメージだけでなく、一定時間動けなくなってしまうというんで

もない効果がある。ちなみに、女テロリストは2P時はちょっと遅れて登場する。

雑魚をすべて倒すといよいよボスの海賊夫婦となる。が、レーザーガンを持っているなら、直線上に誘導してレーザーで撃てば大ダメージを与えられる。

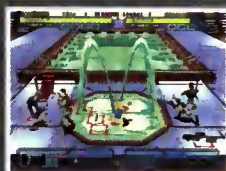
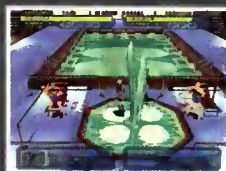
マシンガンは持ち越しが可能なので、ボス戦には使わずに、次のステージのために残しておく。



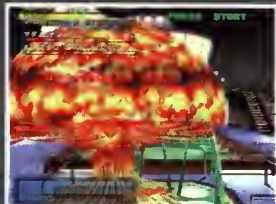
万が一、レーザーガンと対艦ミサイルでカタがつかなかった場合はマシンガンでとどめをさす。その後はダウンするまで撃ち込んで刑事スコアを稼ごう。

登場キャラ

アントニオ+マシンガン
エンリケ+マシンガン (2P時のみ)
マリア+レーザーガン
リコ+ハンドガン (2P時のみ)
オスモニー+ハンドガン (2P時のみ)
マダム・ヤン
キャプテン・クック・クツ・クー



パンツ男を含め、ザコはとっとと逮捕してしまうのがいいだろう。



レーザーガンで動きを止めている間に対艦ミサイルで迎撃するといいい。

MISSION 1

STAGE 2

INSIDE SHIP



SCENE 1



まず、移動範囲が椅子とテーブルのおかげでかなり狭いので、それからなんとかしよう。実は、テーブルの下にはリンゴの皿が用意されており、Kボタンで食べる事ができるからだ。

画面左の「なつかしい電話」は攻撃すると外れて取れるようになる。ぶん回し系の武器になるので好きな人は使ってみよう。

前のステージでマシンガンを取っているのなら、ここで使ってしまう方がいいだろう。飛

び道具を使う敵は少ないが、シーンの狭さ（特に、椅子などがある時）を考えると、無駄な動きはできるだけ少なくしたい。



なつかしい電話をぶん回す。カメラ男よりは楽なはずだ。

STAGE 2



INSIDE SHIP

全ミッションにおいて、ステージ2は船内の2つの施設を通過して、レストランの厨房でボス（コック！）と戦う構成になっている。レストランにはライフ回復のアイテムが用意されているから見逃すな！

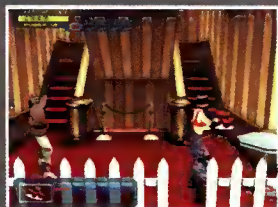
登場キャラ

ダイナマイトメイツ

アレクシス+槍

サンチェス

エルバイラ（2P時のみ）



うまそうにリンゴを食べるシーン。敵からは離れて食べるように。



もし、ハンドガンが手元にあるようだったら逮捕してしまうのも手だ。

! CAUTION! !

敵テロリストの待ち伏せだ！ ボタンで
難を逃れる。



SCENE 2



バーバーでの戦いだ。台の上の女性歌手（のマネキン）はたたきつけることができ、ヘアモデルは振り回す事ができる。ちなみに、右奥の椅子は子供用の椅子なのだそうだ。

ザコ敵を倒していくと、2挺のマシンガンを持った敵が登場する。こいつは逮捕できない上に、攻撃をまともに食らうとダメージがハンパじゃないので、イス

などを投げて気絶しているところに攻撃するといいだろう。や

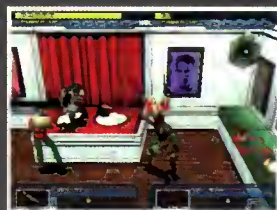


歌手を使って倒すのもいいが、周りの敵の状況も考えて使おう。

登場キャラ

ガルシア
ゲラ
ロドリゲス
ラミレス
ロデオウエスタンス (2P時×2)

はり、攻撃は最大の防御なのである。



ロデオウエスタンスは強敵だ。できるだけ武器などを使って倒したい。

! CAUTION! !



オオカミ男 (2P時×2)

SCENE 3



画面右側にあるケーキ(カップケーキ?)はKで食べる事ができる。ジャンプしながら食べたほうが安全だ。

ある程度敵を倒すと、今度は二刀流のテロリストが登場する。こいつらは逮捕できない上に、剣のリーチが長い。さらに捕まされると滅多切りにされて大ダメージと、ろくなことをしてくれない。幸いにもここはレストラン

なので、客席用の椅子が用意されている。これを投げつけて



おれの好物シシカバブー! でも食べるんじゃなくて、突いて攻撃だ!

登場キャラ

マリア
リコ
オスマニー+斧
ベレス+斧
ナハハ+レムズ (2P時×2)
ミスターアラビアン

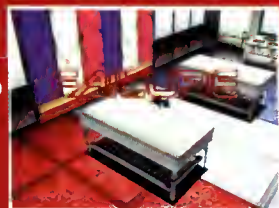
気絶しているときに攻撃するといいだろう。



ケーキは敵の隙を見て食べるのがベストだ。ちょっと今の状況は危ないぞ。

! CAUTION! !

テロリストの機車より逃げるため、厨房へのシャッターへ逃げ！ 失敗すると情けないぞ。



SCENE 4

VS ボワレ・ド・サ・カイ



攻略はP.94に→

INTERMISSION

どうやらウルフ・ホンゴウは政府と取り引きをしていたようだが、どうやらその取り引きは決裂したようだ。

船内に仕掛けられた多数の时限爆弾が一齐に爆発し、パミュダ号は沈没寸前と化してしまう。はたして、刑事たちはこのピンチを切り抜けるのか？



「まだみつからないぞ。」

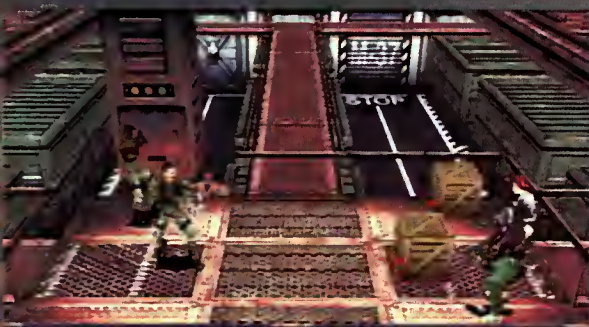
MISSION 1

STAGE 3

ESCAPE

船尾の緊急脱出口を目指して刑事たちは進む。ステージの最後には海賊が食料として持ち込んだ大ダコが突然変異を起こして刑事たちの行く手を阻む！

SCENE 1



まず、気をつけなければならぬのは、床下で足元を狙ってくるマシンガン男だ。撃たれると当然痛いので、ジャンプでかわすか、撃ってないときを見計らって走る。走ったときはマシンガンを持っているザコをロケットキックで倒そう。

木箱の中にはさまざまなアイテムが入っている。投げて敵や床に当たると中のアイテムが取れるようになるぞ。ただし、強力な武器は諸刃の剣、絶対に敵



には渡さないようにしろ！
最後に、敵の残したマシンガンは次のシーンで使うので、かならず持ってクリアする事。



箱をぶつければ敵にダメージを与えられるし、アイテムは出てくると一石二鳥。



登場キャラ

ゴメス+マシンガン
イザベル+マシンガン
アレクシス+マシンガン
ルイス・デ・ラ・クルス
エステバス・レオン
サンチェス
ロベス



撃たれるとこのように大ダメージ。まずは敵から武器を奪う事だ。



殺虫剤とライターで簡易の火炎放射器になるぞ。敵を焼き尽くせ！

SCENE 2



シーンがスタートしたら、まず画面左に行って、カニ男をマシンガンで攻撃する事。それと同時に冷凍牛肉が床に落ちるので一石二鳥だ。

冷凍牛肉は一定回数攻撃するか投げると小さい肉が出てきて、これを食べるとライフが一定量回復する。しかし、こんなの生で食べて大丈夫か？

画面奥の台はベルトコンベア

になっている。カニ男のスライディング攻撃はその台に乗って



敵のスライディングはベルトコンベアに乗ってしのぐとよい。

登場キャラ

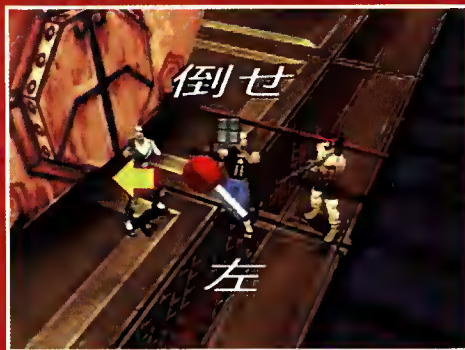
カニ男×2
(2P時×3)

やりすごそう。攻撃が終わったら、すぐさま降りて反撃だ。



冷凍牛肉で攻撃。たが、叩き付けるより投げたほうが効果的だ。

! CAUTION! !



敵テロリストの待ち伏せだ。ミサイルランチャーを撃ってくるのですばやくレバーでかわすのだ！ 当たると痛いぞ！

SCENE 3



バミューダ号の最終防衛線という趣のシーン。マシンガンやミサイルランチャーなど、強力な武器を持った連中が続々登場する。しかも、画面奥からは炎が吹き荒れる！

画面右端には対艦ミサイルが2本もあるので、ランボー・マニアやバグダット・スコルピオなどの二挺マシンガンの敵にはうってつけのアイテムだ。連続で発射すればどんな敵でも倒せる事確かだ。

注意して欲しいのはやはりミサイルランチャーを持つ。シーンが始まったらすぐに倒そう。

対ボス戦用に持って行ける装

備はハンドガンだけ。二挺マシンガンの敵は逮捕できないので、温存しておくといいだろう。もし、ミサイルランチャーを持っていれば、対ボス戦は非常に楽になるのだが、それはやっぱりないか。



このシーンの後半の敵は二挺マシンガンを持った奴が次々と現れる。通常の戦いかたでは画面がマシンガンの弾だらけになってしまう危険性がある。そこで、この対艦ミサイルを使おう。2発連続で使えば確実に倒せるぞ！

登場キャラ

トーレス+ミサイルランチャー
ロドリゲス+ハンドガン
ランボー・マニア (2P時×2)
バブロ+ハンドガン
カルシア+ミサイルランチャー (2P時のみ)
アフガンダイナマイツ
バグダットスコルピオ



ハンドガンを持ったらザコキャラは次々に逮捕してしまおう。



SCENE 4



VS クラーケン



攻略はP.96に➡

INTERMISSION

なんと、スーツケースの中に隠れていた御令嬢はスーツケースごとウルフ・ホンゴウとともにバミュダ号を脱出してしまった!

それを追う刑事たちは緊急脱出口から海へ飛び込み、ウルフ・ホンゴウの乗った船を追うのだが……。



ああ、キャロラインの苦痛の叫びが……。聞所恐怖症じゃなきゃいけねえ。

沈み行くバミュダ号から海へ! ウルフ=ホンゴウの乗った船を追え!



BONUS STAGE 1

MISSION1とMISSION2のステージ3終了時にはライフアップのできるボーナスステージが用意されている。

MISSION1のボーナスステージは海の中になぜか浮かんでいるカプセルや救急箱をゲットしてライフアップを狙うというもの。たくさんあるので、いっぱいゲットしよう!

と、言っても、このゲームはそう簡単にライフアップができるほど甘くない。このシーンでは刑事が泳いでいるため、動きがちょっと独特のものなのだ。だから、通常ステージなんかと同じに考えてはダメ。

それと、「倒せ、右」の画面表示が出た場合、その逆方向のラインに後方から船が通過する。ぶつかるとダメージになる上に、一定時間動けなくなってしまうので注意が必要だ。

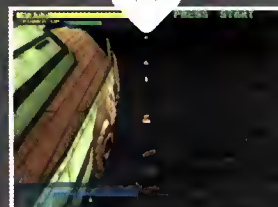
ところで、このボーナスステージではダメージを受けて破れたはずの服が元に戻っているのだが、なぜなんだろう。さて、これはダイナマイト刑事2の七不思議の1つに違いないな。



このように、落ちているカプセルや救急箱を拾うのがこのステージの目的だ。



これが目的の船。よく見るとウルフ・ホンゴウがスーツケースに腰掛けている。



ビジュアルシーンと同様の「倒せ、右」の画面表示が出る。船にぶつかって痛い思いをしたくなければ、指示通りにレバーを入れる事。後悔のないように。



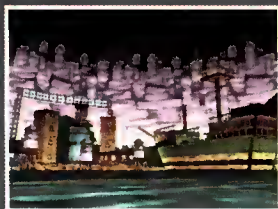
これが目的の謎の島だ。いかにも人造のような胡散臭いこの島で、ブルーノたちを待ちうけている。凶悪なテロリストたち! そして、仇敵ウルフ・ホンゴウ! いよいよ物語はクライマックスを迎える!

MISSION 1

STAGE 4

ISLAND

いよいよ最終ステージ！
沈没したバミュダ号から
脱出したウルフ・ホンゴウ
を追って謎の島へと向かう。
ちなみに、このステージの
目玉は……やっぱりチ
キンレッグかねえ……。



SCENE 1

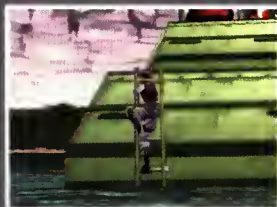


窓からピンを投げってくる敵が
いるので、当たらないようによ
けること。

マシンガンを持った敵が後半
で続々登場する。撃たれるとダ

メージが大きいので、撃たせな
いようにしたい。

次のシーンのために、マシン
ガンを持ってクリアする事をお
すすめする。



登場キャラ

ミゲール
リコ+マシンガン
カルロス
マリア+マシンガン
ジセラ+マシンガン (2P時のみ)



最後の一人はマシンガンでとどめをさそ
う。一人につき一挺あれば問題ない。

ところでチキンレッグってナニモノ？

チキンレッグというのはセガ
の往年の名作「ゴールデンアッ
クス」に登場した乗り物のキャ
ラクター。プレイヤーが乗ると
尻尾で攻撃できるぞ。残念ながら

ら刑事2では乗れない。

開発者のU氏によれば、焼く
とうまいらしいけど、わしゃ食
いたくないなあ……。



SCENE 2



このシーンでは古代バミュダ族が登場する。このバミュダ族は、ある程度ダメージを与えてダウンさせると2人に分裂するのだ（4人以上にはならない）。ただし、ダウンさせる前に倒してしまえば分裂しないので、クリア優先ならできる限り分裂させないように戦う方がベターだ。パワーアップ状態からの多段コンボが有効だ。

画面奥のギロチンは一定時間ごとに手前に近づいてくるので

注意が必要だ。ただ、画面奥へと敵を攻撃すれば敵が勝手にギロチンに当たってくれる場合があるぞ。



気付かないうちに後からギロチンが追ってくるので気を付けろ。

登場キャラ

古代バミュダ族+槍
古代バミュダ族
古代バミュダ族
ハイ・バミュダ族（剣）



持ち越したマシンガンで一気にダメージを与えよう。

DEKA TIPS 刑事スコアをかせげ!

刑事のスコアリングシステムは以下になっている。

- 敵に攻撃を加えると得点
- 一部のアイテムを取っても得点
- 敵の攻撃を受けると減点
- 逮捕すると無得点

敵に攻撃を加えたときの得点は敵がやられた後、消えるまでに入った攻撃の得点も加算されるぞ。たとえば、ジーンの13ヒットコンボが入った途中で敵がやられてもちゃんと得点は入っている。大技では敵が倒れる前

に敵をつかんでさらに技を入れた、なんて人もいる。

とにかく、大技を狙ってみるのがこのゲームのハイスコアへの早道だ!



マシンガンでありっただけの弾をぶち込む（50×ヒット数）なんてのは常識。



敵りの時点ですでにやられているのにさらに金玉碎まで入れるとは……。

SCENE 3



ここで登場するのはオオカミ男。逮捕することはできないので要注意だ。

オオカミ男は起き上がりのスライディング攻撃が恐いが、これはテーブルの上に乗る事で回避ができる。攻撃が終わったらすぐさま下に降りよう。

テーブルの上のこしょうはこしょう自体の足止め効果ではなく、キック力のパワーアップに使う事ができる。最後の蹴り技が相手を気絶に持っていけるの

で、よく考えて使おう。

画面左のスロットマシンは、攻撃を当てる事で6回まで回す事ができ、4つ揃うとライフアップ



いきなりのサマーソルトキック！ 注意しないとつらいぞ。

登場キャラ

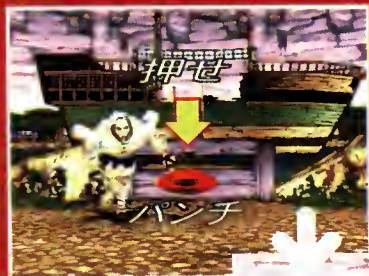
オオカミ男×3
(2P時×4)

アイテムを放出するぞ。ただし、狙って止める事はできないので、当てるのはプレイヤーの運だけが頼りだ！



ライフの少ないときはスロットマシンにすべてを賭けてみよう！

CAUTION!



2連続でCAUTION！
このシーンは失敗するとサメ男との戦いだ。倒すとアイテムを出す……。→

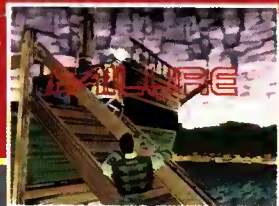


サメ男×2 (1P時×3)



CAUTION!

今度は古代ハミュダ人が襲ってきた！
レバーでかわせ。失敗するとダメージを受けるので注意！



SCENE 4



いよいよ、最後のシーン。ここでもやはり古代ハミュダ族が登場する。最後に出てくるハイハミュダ族（銃）は逮捕もできないし、二挺マシンガン系なので攻撃力も高い。優先して倒そう。

大砲は攻撃すると持てるようになる。攻撃力が高く、相手が気絶する可能性が非常に高い武器だが、敵に取られると非常にまずい。絶対に取られないように。それと、誤って相棒を撃つ

と、相棒にダメージを与えてしまう事にも気を付けるように。

ちなみに、このシーンに登場した武器は次の対ベド口戦に持



やはり、ジーンの場合は組み技、それもパワーアップ時のものが非常に効果的だ。

登場キャラ

ハイ・ハミュダ族（銃）
（前のCAUTION失敗時）

*

古代ハミュダ族
古代ハミュダ族＋槍
古代ハミュダ族＋弓矢
ハイ・ハミュダ族（銃）

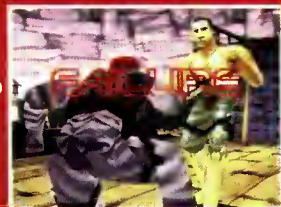
ち越す事はできない（たとえ、大砲を壊さず残したとしても消えて使えない）ので、思う存分使用して構わないぞ。



いくら大砲が強力とはいえ、相棒を巻き込んではいけません。

! CAUTION! !

いよいよ隊長を救出……ところが、キャロライン（いつ見つかった？）の声が！
レバーで斧をかわせ！



SCENE 5



VS ペドロ・サ・ブー



攻略はP.97に→

SCENE 6



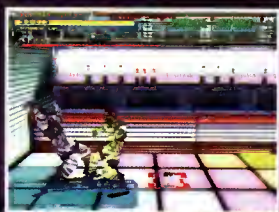
VS ウルフ・ホンゴウ



攻略はP.98に→

MISSION 2

STAGE 4



STAGE 1

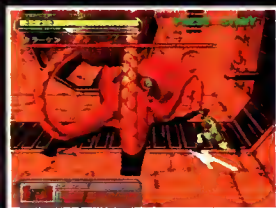


STAGE 2





STAGE 3



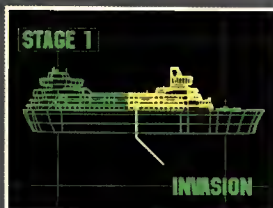
ダイナマイト刑事2において、もっとも易しいと評判の高いMISSION2。デフォルトで配置されているライフアップアイテムが多く、後半面はビジュアルシーンが成功すれば2シーンもスキップできる。対ボス戦も他の面よりも有利な武器が豊富に配置されているため、それほど難しく感じないだろう。刑事2の初心者には、まずはこのMISSION2から遊ぶことをお勧めする。

なお、このミッションだけは全部バミュダ号の中で展開される、という点も特筆すべきだろう。

MISSION 2

STAGE 1

INVASION



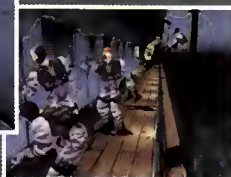
最初の3等船室にオロナミンCドリンクが置かれていたり、気絶しやすい武器の一つである鑑があるなど、それほど難しくない。ただ、ボス戦で使用する3連ランチャーの扱い方はちょっと注意しないといけないぞ。

SCENE 1



3等船室に入って、休憩中のテロリストを排除するという目的のシーン。最初のシーンなので、とくに問題なく進めるはずだろう。植木は攻撃を加える事で持てるようになる。投げつけて気絶させるもよし、たたきつけて連続ダメージを与えるもよし。

机の上にあるオロナミンCドリンクは敵が近くにいないときに飲む事をおすすめする。だが、



船でバミューダ号に近づき、忍び込もうとする刑事たち。テロリストたちは休憩中でまだ気づいていない。チャンス。

ラストの敵を倒してもたもたしているとシーンクリアになって



机の上で倒れている敵には追い討ちをかけると効果的だ。

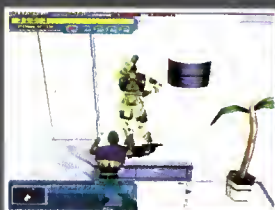


登場キャラ

アレクシス
サンチェス
ゴメス

エステス・レオン (2P時のみ)

しまうので気を付けよう。



オロナミンCを飲んで元気はつらつ！ただし、敵の攻撃は食らうな！

SCENE 2



三等船室での探索を終えた SEALsチームは次の目標へ移動。しかし、刑事たちの前にテロリストが現れ、チームが分断されてしまった！ 早くしないと生き別れになってしまうぞ！

最初のザコ敵3人のうち一人がハンドガンを持っている。その一つを奪ったらすかさず逮捕……の前にまず、アイテムを放出させよう。運が良ければ最大4つまで放出するぞ。もうアイテムを持っていないという意思表示をし

たら今度こそ逮捕しよう。

3人のザコ敵を倒すと今度はカメラ男が登場する。こいつは逮捕できないので、キックで倒すか、



敵のハンドガンを奪ったらすぐさま組んでアイテムを出させよう！

登場キャラ

オスマニー
マリア
リコ+ハンドガン
カメラ男
アレクシス (2P時のみ)

気絶させやすい鎧で対処しよう。ただし、起き上がりのスライディングだけは気をつけるように！



ハンドガンを持っているときはキックや鎧が効果的だ。

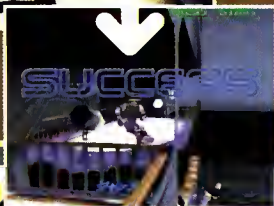
! CAUTION! !



選択を誤るとそいつと戦艦になるが、アイテムを持っていないので戦うだけ時間の無駄だ。間違えるな。



トリス
バフロ (2P時のみ)



SCENE 3



先行したSEALS隊員たちが甲板から攻撃されている！ いそいで倒さないで次々と殉職者が出てしまうぞ！

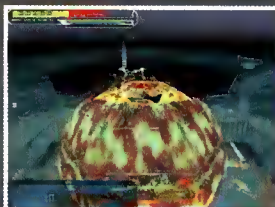
最初にやらなきゃいけないのはテロリストを攻撃して武器を奪う事。特にこのシーンのテロリストはマシンガンにランチャーと、攻撃されると痛いじゃすまされない武器を持っている。とはいえ、正面から攻めるのは写真のようにもっと危険だ。できる限り正面からの戦闘は避ける事。武器を落としたら持ち越したハンドガンがあれば逮捕するのでもいいだろう。

このシーンでは画面後方にフックがあり、一定時間ごとに刑事を攻撃しに来るから要注意だ。警告音がなったら画面奥をよく見て避けるように。

ザコどもを片づけると、いよいよボスの海賊夫婦のお出ましだ。対艦ミサイルとランチャーの直撃を食らえば一人くらいは簡単に倒せるだろう。一人になったらザコの落としたマシンガンで倒せば問題ない。なお、マシンガンは次のステージに持ち越せる事を忘れないように。

登場キャラ

バーバラ+マシンガン
マルタ+マシンガン
ガルシア+ハンドガン (2P時のみ)
ロドリゲス+3連ランチャー
ゲラ+ハンドガン (2P時のみ)
マダム・ヤン
キャプテン・クック・クツ・クー



ほーら、いわんこっちゃない。近距離からの接近はできる限り避けるように。

警告音がなるとフックが近づいてくる。もちろん当たると痛いので避ける。



対艦ミサイルで海賊夫婦が吹っ飛ばしこの豪快さにあり！

刑事2の醍醐味は

MISSION 2

STAGE 2

INSIDE SHIP

MISSION 1同様、廊下から2つの施設を通過してコックの待っ厨房でボス戦というシーン構成。このステージの目玉は前作ではおなじみのパンツ男だ？

SCENE 1



右の掃除機は攻撃を加えると使えるようになる。投げてもいいが、このシーンには他にもさまざまな投げるものが存在するので、叩き付けるほうがいいだろう。

画面左の自動販売機は攻撃を2度加えると半壊してドリンク(例の大塚製薬製品)を数本放出する。さらにこれを持ち上げて投げつけると爆発する。上手に使うように。

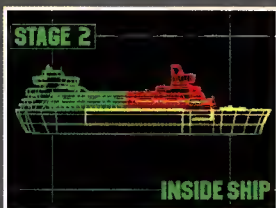
このシーンは移動範囲が狭い



ので、椅子やテーブルはとっとと投げてしまっても動きやすくなるのも手ではある。

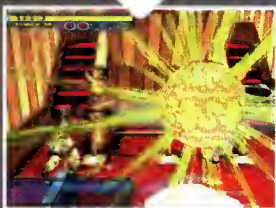


とにかくイスは投げてしまえ。移動の妨げになるからね。



登場キャラ

レイス・テラ・クルス+槍
ダイナマイトメイツ
ロベス
エルバイラ (2P時のみ)



自販機を壊したので、弁償しろとか言われる前に自販機そのものを消しましょう。

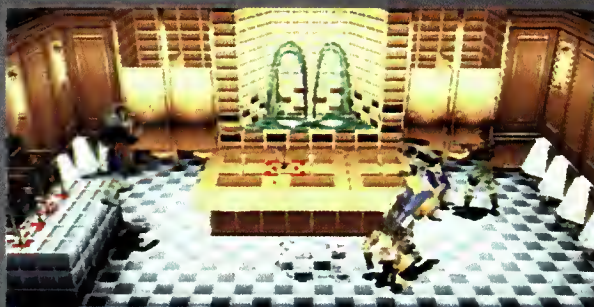
! CAUTION! !



トイレの前に敵が！ 判断をしくじると高級な木のドアにぶち当たってかっこ悪いぞ。



SCENE 2



ちょっとジーンにはあんまり入って欲しくないところだが、まあ、ゲームだからいいか。

便器はキックで攻撃する事で、投げつける事ができる。当たると痛さだけでなく、精神的苦痛で一定時間気絶するぞ。

途中で出てくるバグダット・スコルピオは逮捕できないので、もしハンドガンを持っていたらキックで倒そう。攻撃はまとも

に食らうと痛いぞ！
ところで、この中に入ってた



パンツ男は逮捕してもたいていの場合は何も出しません。たいていの場合だね。

登場キャラ

ミゲール
カルロス
オスマニー

バグダット・スコルピオ (2P時×2)

エンリコ

アントニオ (2P時のみ)

パンツ男、いったいなにやってんだ？



刑事2ではファンの要望により(ウソ)便器が投げられるようになったぞ。

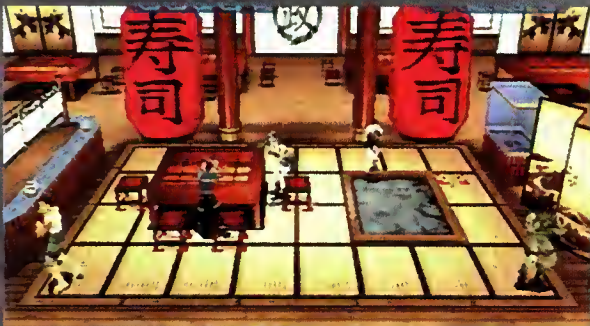
! CAUTION! !



オオカミ男 (2P時×2)



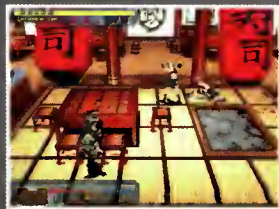
SCENE 3



なにか勘違いしている日本レストラン、それもすし屋だ。普通ちょうちんに「寿司」って書くか？ ちなみに、このちょうちんには当たり判定があるので気を付けろ。

ここでは回転している寿司船をキックで取る事と、ザ・ニンジャの攻撃に注意する事だ。とくに、ザ・ニンジャは組まれても、刺されても痛いので、椅子

や寿司船をぶつけて気絶しているうちに攻撃するのがいいぞ。

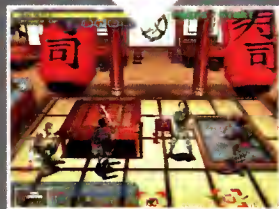
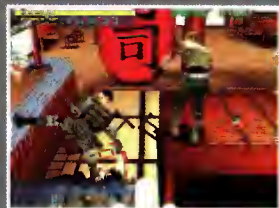


まあ、かなり卑怯な攻撃方法だが、相手かテロリストだから許されるよね？

登場キャラ

バーバラ
マルタナ斧
エイミー
ラミレス

ゲラ+月矢 (2P時のみ)
ザ・ニンジャ×2 (2P時×3)



すしを食べてもリンゴのような音がするのは刑事2七不思議の1つだ。

! CAUTION! !

テロリストの援軍より逃げるため、厨房へのシャッターへ急げ！ 失敗するとみっともないぞ。



SCENE 4



VS

アスノヤマ

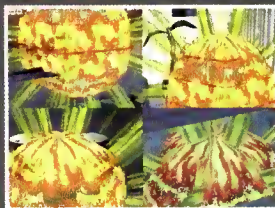


攻略はP.94に→

INTERMISSION

どのミッションでもそうなるのが、ステージ2終了時に時限爆弾が作動して船は沈没を始めてしまう。

一方で、テロリストの魔の手から逃れている御令嬢はテロリストの残したマシンガンを発見。これで奇襲攻撃を企むのだが…



これが噂の時限爆弾。残念ながら解除する事は不可能である。

一方御令嬢。このマシンガンが天の助けになるのか、それとも…？



MISSION 2

STAGE 3

HOLD

シーンの構成はほとんどMISSION1と同じ。アイテムがMISSION1より多かったりするので楽ではある。もちろん最後のボスは
大ダゴ・クラーケンだ。

SCENE 1

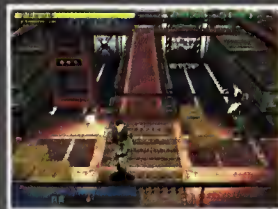


右に進みたいが、床すれすれで撃ってくるアレクシスが邪魔だ。タイミングを見計らって走る（その後敵にロケットキック）か、ジャンプで移動しよう。

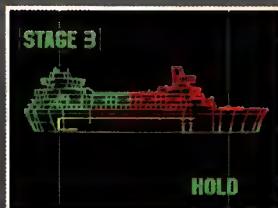
4つある木箱は何が入っているかはわからないが、結構いいものが入っているときがある。どんどんぶつけてどんどんアイテムを拾おう。敵に当てれば気絶するので一石二鳥だ。ただ、敵を倒しても上からやってくるので、有利な武器を切らさないよ



うにしよう。
MISSION1同様、次のシーンの序盤を有利に進めるために、マシンガン必ず取っておく事。



床すれすれで撃ってくるマシンガンはジャンプなどでかわすこと。



登場キャラ

イザヘル+マシンガン
ゴメス+マシンガン
アレクシス+マシンガン
リス・デ・ラ・クルス (2P時のみ)
エステバス・レオン
サンチェス
ロベス (2P時のみ)



とにかく木箱を敵に当てよう。アイテムもバカバカ出るしね。



いくらライフが減らないからと言っても相棒を巻き添えにするのはやめましょう。

SCENE 2



まず最初に左側に走り、サメ男を攻撃しながら冷凍マグロを落とそう。冷凍マグロは一定回数攻撃するか投げるとバラバラになり、お頭を拾って食べられるようになるからだ。もちろん、左隅にある救急箱も大事なライフ回復源だから忘れるな！

サメ男は起き上がりのスライディングが怖い。特にこのシーンは足場が狭いので2人同時に来

られると避け場がない。そんなときは上のベルトコンベアに逃



最初に持ち越しているマシンガンでサメ男を攻撃しつつマグロを落とそう。

登場キャラ

サメ男×2
(2P時×3)

げてしまおう。それと水中銃は敵を気絶させる事ができるぞ。



冷凍マグロで攻撃しているとバラバラになったときにお頭が食べられるぞ。

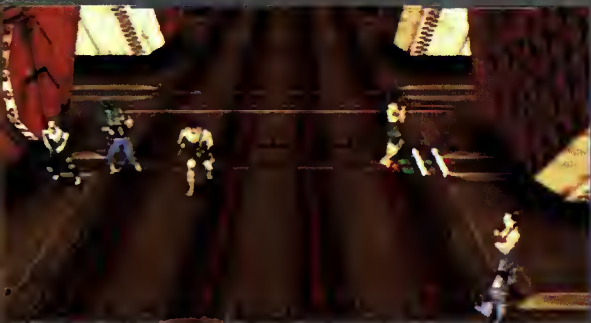
! CAUTION! !



上からドラム缶が降ってくる！ レバーでかわして難を逃れろ！ 失敗すると爆風にやられるぞ！



SCENE 3



ここはMISSION1とほぼ同スタイルのシーン構成になっている。例によって、ランボー・マニアやバグダット・スコルピオといったトリガー・ハッピーな連中が多数登場する。くれぐれもマシガンの餌食にならないように気をつけろ！

もちろん、画面右端の対艦ミサイルは敵をまとめて撃ち落とすにはうってつけた。ジャンジャン使おう。

また、このシーンでも画面奥から炎が吹いてくる。接触すると燃えてしまうので、可能な限りよけること。ただ、組み技をしているときはどうにもならな

いのだが……。

対ボス戦用武器として、ハンドガンは温存しておくように。



まずはセオリー通り対艦ミサイルで迎撃。みんなまとめて黒焦げにしまえ（そんなグラフィックはありません）。

登場キャラ

ロドリゲス+ハンドガン
ランボー・マニア（2P時×2）
トール+ミサイルランチャー
ハプロ+ハンドガン
カルシア+ミサイルランチャー（2P時のみ）
アフガンダイナマイツ
バグダット・スコルピオ



画面奥から迫ってくる炎には最新の注意を払う事。アツいぜアツいぜアツクテシヌゼー！（古いネタを……）



敵に炎に焼かれていたればなお有利に。ただし、組み技をしているときは注意。任意の方向に動けないためだ。

SCENE 4



vs クレーケン

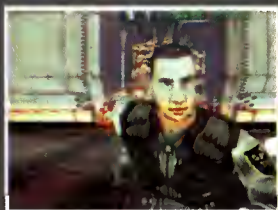


攻略はP.96に→

INTERMISSION

クラークを倒すと、船の動力部が爆発・炎上し、船はいよいよタイタニック状態に！

ブルーノたちは長年の刑事の勲でウルフ・ホンゴウたちが最上部にいることを嗅ぎ付ける。まあ、ラスボスは一番高いところか一番低いところにいるのがあるがちなケースですから。



後ろから爆発が迫ってくる！ 早く逃げないとまずい事になるぞ！

無事エレベーターに乗り込むブルーノ。でもこんな時に使うのは危険だぞ。



BONUS STAGE 2

MISSION2のボーナスステージは前作・ダイナマイト刑事のそれを彷彿とさせるステージだ。

4つの救急箱が落ちてくるので、それをタイミング良く移動して取るゲームだ。結構取るタイミングはシビアだ。写真のタイミングを参照にして頂きたいが、これと同じように見えるタイミングでも取れなかったりするものが結構はがゆいぞ。

それと同時に画面上方から木箱が落ちてくるので、それをレバーで避けなければいけない。レバーを入れるタイミングはいつもの「倒せ・右」で表示され

るので、ここまで来れた人なら心配は無用だ。

これを越えれば最終ステージとなる。ここでライフを増やしてから、最後の難関に挑戦しよう。



救急箱はこのくらいのタイミングで取るといい。結構シビアなんだよな……。



レバーの指示にはおとなしく従う事。でないと木箱に当たってダメージ食らうぞ。

INTERMISSION

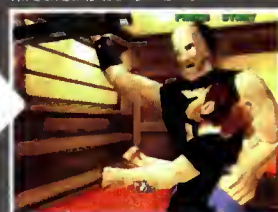
まあ、結局は御令嬢には、ウルフ・ホンゴウは倒せませんでした。これで再び囚われの身になった大統領令嬢。はたしてブルーノたちは彼女を助け出す事ができるのか？

でもね、キャロライン、マシンガンで奴を倒すにはマガジンがもっと必要なんだよ（実話）。



さあ、これでウルフ・ホンゴウを倒せばゲームは終わってしまうのだが……。

ありやうや、やっぱり捕まってしまう運命だったわけね。な～む～。



MISSION 2

STAGE 4

ESCAPE

STAGE 4



ESCAPE

さあ、いよいよ最終面！このミッションでは船の最上部を目指して戦うぞ。ちなみに、ビジュアルシーンをちゃんとクリアできればボスまでは2シーンだ！

SCENE 1



登場キャラ

古代バミュダ族+槍
古代バミュダ族
古代バミュダ族+槍
ハイ・バミュダ族(剣)



スリーセブンがそろっても出てくるのがチョコレートじゃね……。車くれ。



ブラックジャックで遊ぼうとしている輩はパンチ連打で倒してしまえ。



ちゃんとスロットマシンがある。右端のでかいマシンは当たるとアイテムを放出するぞ。もっとも、狙って止められないけどね。



コイン入れは中のコインよりコイン入れ自体が痛い。気絶の可能性が高いのだ！

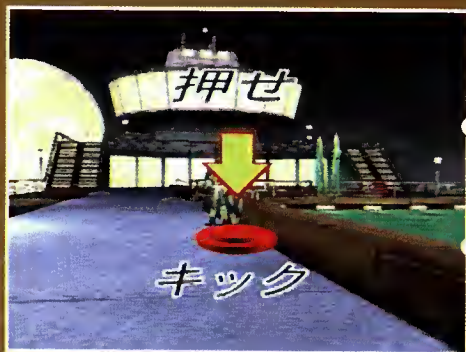
ハイソサエティな階級を乗船対象とした船の割には賞品の車がセコい(リムジンくらいくれ)のはともかくとして……。

ここに登場する古代バミュダ族はある程度ダメージを与えると分裂する、プラナリアのような奴なので、可能な限りのダメージを与えておきたい。分裂する前に倒せればその場で消えてしまうのだ。もっとも点数を稼ぎたい人は別だが。

カジノというだけあって、ち

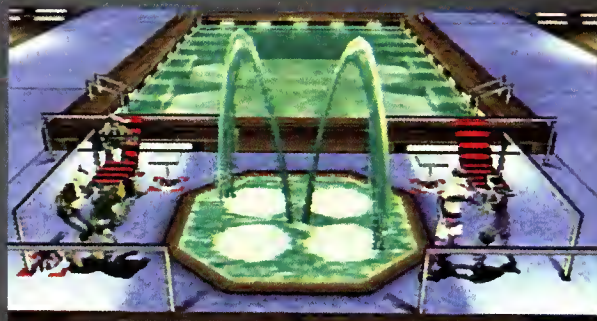
! CAUTION! !

このシーンはあえて失敗する事をすすめる。マシンガンなどの強力な武器や救急箱があり、結構お得なのだ。



次のページへ

SCENE 2



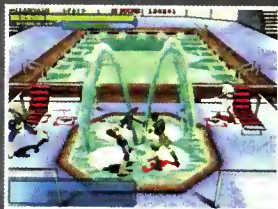
登場キャラ

マリア+マシンガン
オスマニー+マシンガン
リコ
ヘルス+ハンドガン
カニ男 (2P時×2)

実はこのシーンはマシンガンを補充できる。また、画面右上には救急箱があり、数少ないライフ回復が可能になっている。ただし、この回復は、その上にあるデッキチェアを取らないといけない。しかも、このデッキチェアは敵を全滅させると取れなくなってしまうので注意が必要だ。

すべての敵を倒すとプールが

らカニ男が登場するが、1Pプレイの場合はマシンガンは2つ出る



まずはセオリー通り、攻撃を当てて武器を落とさせる事。

のでどちらか1つを使えば問題はないだろう。



すべての敵を倒すとカニ男が登場する。ま、こんなのもはや余裕でしょ？

⚠ CAUTION! ⚠

基本的にはレバーで避けるだけ。失敗してもいいことはなにもないので、可能な限り回避してください。



次のページへ



SCENE 3

登場キャラ

ロデオウエスタンス
(2P時×2)



はい、お疲れ様でした。ピジュアルシーンに失敗した直後に精神的ダメージを与えるのも忍びないのですが、このシーンは特ににもありません。だから、上に「可能な限り回避してください」って書いたでしょ？

敵もマシンガンを持ったロデオウエスタンスが刑事の数だけ出るだけで、逮捕もできませんし、倒してもろくなアイテムを

出しません。

次回のプレイからはちゃんと



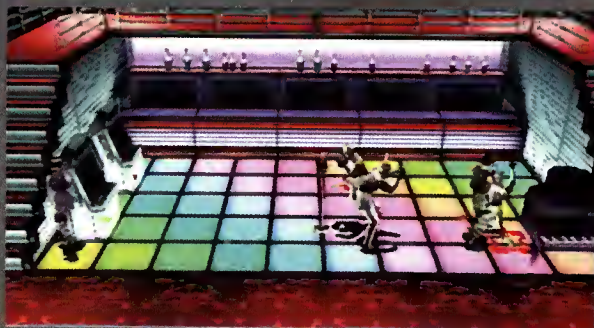
とりあえず、攻撃をバカスカ当てる事。そんなに難しくないでしょ？

画面の表記を良く読み、このシーンをしっかり回避するように。



特に敵の起き上がり攻撃には注意する事。逃げ場がありませんからね。

SCENE 4

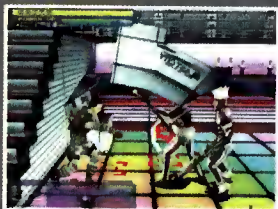


実質上の最終防衛線。このシーンでは投げると爆発する危険な墮体「プラストシティ」があるので、有効に使う。

最後に出てくるハイ・バミュダ族（銃）は撃たせないようにして接近しつつ、連続技で倒そう。できればパワーアップ状態で一気にカタをつけ、分裂させないようにするのがベストだ。

ちなみに、このシーンでは次

の対ベドロ戦・対ホンゴウ戦に持ち越せる武器はないので、あ

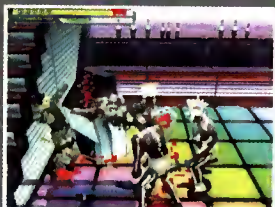


実際のゲームセンターではそういうことをするのはやめましょう（しないって）。

登場キャラ

古代バミュダ族+槍
古代バミュダ族+槍
古代バミュダ族
ハイ・バミュダ族（銃）

りったけの武器を使って敵を倒す事に専念しよう。



ハイバミュダ族は結構強いので、甘く見てるとこうなる。

DEKA TIPS つかまれたらPKJで回避せよ

PKJ同時押しで発動する回転アッパーはさまざまな回避手段として有効だ。

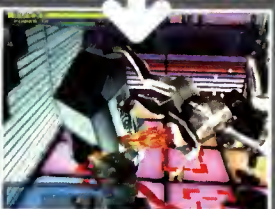
この回転アッパーの長所はまず、ほとんどの場面で入力効き、その場で発動する、ということ。発動しないシーンはクラークの罠に当たったときのモーションくらいだ。この特性を上手に使い、クラークの叩きつけやつかみ攻撃などを最小限のダメージに抑える事ができるのだ。

それと、実はこの回転アッパ

ーは敵にヒットしなければライフが減らないのだ。それを利用すれば、写真のように、ホンゴウの豆鉄砲はノーダメージで回避できるぞ。



ウルフ=ホンゴウの豆鉄砲も回転アッパーをうまく使えばノーダメージ確定。

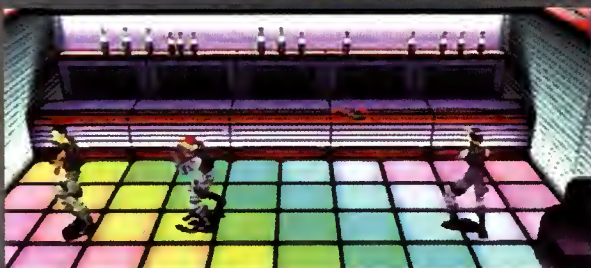


敵に捕まれた！ という場合でも回転アッパーでダメージは最小限に抑えられる。

⚠ CAUTION! ⚠



SCENE 5

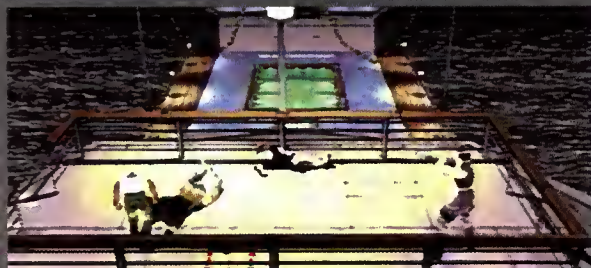


VS ペドロ・サ・ブー



攻略はP.97に→

SCENE 6



VS ウルフ・ホンゴウ



攻略はP.98に→

MISSION 3

STAGE 3



STAGE 2



STAGE 1



STAGE 4



MISSION3は、潜水服を着て海中から船底へと侵入し、船の上へと進行するシーン構成になっている。ボイラー室から中華レストランへと移動し、MISSION2のSTAGE1で通ったルートを移動する。

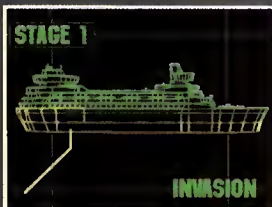
最終ステージはMISSION1同様、謎の島で海賊と戦うことになる。最終ステージのシーン構成はMISSION1とほぼ同じだ。

ライフアップアイテムはMISSION1より若干多いが、ボーナスステージがないため、STAGE4の直前で体力回復ができないことに注意したい。

MISSION 3

STAGE 1

INVASION



このステージでは船尾にある非常口から侵入し、機関室へと進むルートを取る。いきなりシーン2で仲間がやられてしまうのだが、ここで悲しんではいけない。首謀者を逮捕して仲間を弔うのだ！



バミュダ号へ泳いで到達する刑事たち。ちなみに、このビジュアルシーンでボタンを連打しているとスィムスーツを脱がないまま戦闘するらしい……。

SCENE 1



船内に入るといきなりテロリストたちのお出迎えだ。まあ、最初らしくそれほど強くないのであまり問題はなかろう。コンボを1~2回決めれば簡単に倒せるだろう。組み技の練習台にするのもいい。

このシーンにはフォークリフトがあり、攻撃する事で持ち上げる事ができるようになるが、その間は敵の攻撃から無防備に

なるので、注意したい。できれば、敵2名を倒したあと、次の敵



ボンベ付きスィムスーツで戦うシーンはこのシーンだけだ。

登場キャラ

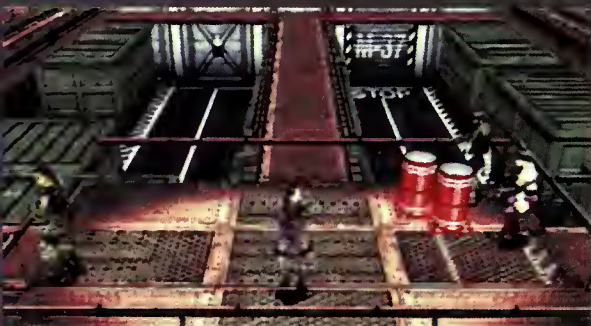
ルイス・デ・ラ・クルス
ロベス
ゴメス
エステバス・レオン (2P時のみ)

が登場する間にと取るといいだろう。



フォークリフトを持ち上げるときに狙われないように注意しよう。

SCENE 2



登場キャラ

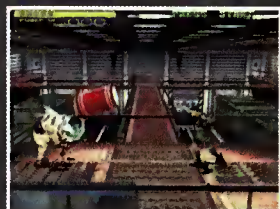
リコ+マシンガン
オスマニー+マシンガン
ベレス+マシンガン
マリア (2P時のみ)
サメ男

まず、中央のマシンガン男がジャマだ。こいつは足元を狙ってくるので、ジャンプでかわすか、撃った直後を見計らって走って抜けよう。

そこを越えたらまずマシンガンを奪う事。こいつのダメージはちょっとハンパじゃない。武器を持った敵を相手にするときは、まず武器を落とす事から始めよう。

すべての敵を倒すと今度はサメ男が登場する。ここでは、ド

ラム缶の爆発に巻き込んでしまおう。いくらタフなサメ男でも爆発に巻き込まれば虫の息だ。もう一つの手は敵の持ってい



手強いサメ男はドラム缶の爆発に巻き込んでしまおう。

たマシンガンで一網打尽にしてしまおう。持ち越し用のマシンガンが1つあれば、次のシーンでは問題ないのだ。

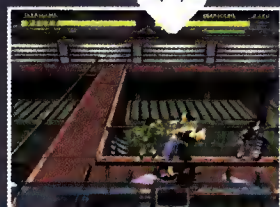
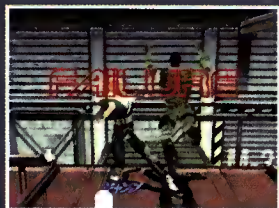


まず、マシンガンを落としてから攻撃をかける。でないと敵の思うつぼだぞ。

⚠ CAUTION! ⚠



行く手を阻むテロリスト出現！ボタンで反撃しよう。失敗するとそいつと戦時になるぞ。



ドドリクス
トーレス (2P時のみ)

SCENE 3



ここはバミュダ号の動力室だ。MISSION 1,2をプレイした人ならお分かりだろうが、ここはMISSION 1,2ではSTAGE 3-3にあたり、炎の吹き上げるシーンだった。しかし、このシーンでは、そういうギミックはないので安心して欲しい。

さて、最初に登場しているザコ敵はマシンガンを持っている。こいつからマシンガンを奪っておくのが最初のポイントだ。ただし、1つは次のシーンへの持ち越し用にするので、使わないこと。

ザコを全滅させるとこんどは対戦車ライフルを持ったザコが現れる。もちろん、このままのさばらせておいては非常に危険なので、こいつはマシンガンで

倒そう。とにかく、射線上で撃たれたら確実に大ダメージになることだけは頭に入れて置くこと。

ボスの海賊夫婦は温存しておいた対艦ミサイルを発射してダメージを与える。その後は、敵の残した対戦車ライフルを使って倒そう。できれば、海賊夫婦二人が射線上にいるときに発射する事をおすすめする。ただし、対戦車ライフルを持っているときは、走れない、ステップも使えない、ジャンプもできないので武器が捨てられないという状況なので、だだっころリングがかわせない可能性がある事に注意して欲しい。海賊夫婦を倒したらライフとマシンガンを取り忘れないように。



対戦車ライフルを使うときはこのように夫婦が直線状に位置しているときに撃つのが望ましいのだが。



対戦車ライフルを持っているときに、もっとも危険なのがこのだだっころリングだ。

登場キャラ

バブロ+マシンガン
ガルシア+マシンガン
マルタ+ハンドガン (2P時のみ)
エイミー+対戦車ライフル
ラムレス+ハンドガン (2P時のみ)
マダム・ヤン
キャプテン・クック・クツ・クー



常套句ではあるが、マシンガンを持っている敵はとっとと倒してしまおう。無駄なダメージを回避するためにも。



対戦車ライフルを持っているザコに対しては要注意。ここから撃たれるという事もよくあるのだ。



もちろん、対艦ミサイルは彼らには超有効。しかし、こんな船の中心部でこんな物騒なものを使って、大丈夫か？

MISSION 3

STAGE 2

INSIDE SHIP

このステージも他のミッション同様、レストランを含む2つの施設を進んでいき、厨房でボスと対決する。中国4000年の歴史に挑め？

SCENE 1



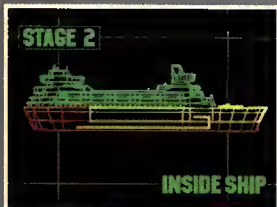
MISSION 1, 2とはちょっと違ったレセプションカウンター前での戦い。カウンターの上にボカリスエットが置いてあるが、飲むときは敵に狙われやすいので敵のいないときを見計らって飲むようにしよう。

カウンターの上の傘はKボタンでの振り回しが効果的だ。リーチが長く、敵を2発でダウンさせる事ができる。

もちろん、前のシーンで持ち越したマシンガンを使うのもいい

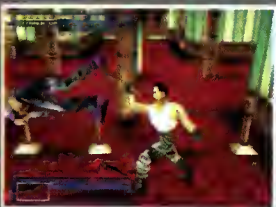


掃除機を攻撃すると拾えるようになる。投げて気絶させたほうがいいかも。



登場キャラ

アレクシス
ダイナマイトメイツ
エルバイラ (2P時のみ)
サンチェス+槍



槍を使うのもいい方法だ。上の台に乗せてしまうのも効率のいい手の一つ。



逆に上の台に登ると敵の反撃を受けやすい。ボカリスエットを飲むときは要注意！

! CAUTION! !



例によって、待ち伏せ。今度はフィットネススクラブの前だ！ ボタンで決着、ミスはダメージになるぞ。



SCENE 2



フィットネスセンターだが、ここも既にテロリストの手に落ちてしまっている。良く見るとサウナに入っているやつもいるぞ。

ここに登場するアイテムは他のミッションより少ない。フィットネスマシンを破壊して棒が出てくる程度だ。武器を持っている敵もないので腕だけが頼りだ。

後半に出てくるマシンガン男のランボーマニアは見境なくマシンガンを撃ってくる。射線上に入らないようにしてたこ殴りにするか、サイクリングマシンを投げて爆発に巻き込ませるのがいいだろう。

(上) サイクリングマシンは投げつけると爆発する。敵の集団に投げてしまえ！
(下) バーベルで敵に叩き付ける事もできる。ある物はなんでも使ってしまうぞ！

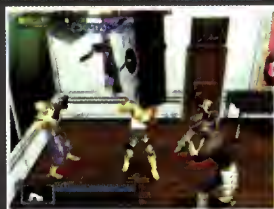
登場キャラ

ミゲール
カルロス
オスマニー
エンリケ

アントニオ (2P時のみ)

ランボーマニア

アフガンダイナマイツ (2P時のみ)



⚠ CAUTION! ⚠



オオカミ男 (2P時×2)

SCENE 3



ここは中華レストラン。ここにあるイスは資料によると、座ると指圧師が登場する予定だったらしい。肉まんはKボタンで食べる事ができるので忘れないように。

後半に出てくる二刀流使いはリーチが長く、受けるダメージも大きい。椅子を使えば敵を気絶させる事が可能なので、狙ってこう。

最初に登場した敵が斧を持っている。これを次のシーンに持



これがダイナマイト流ジャンプ食い。良い子は真似すんなよ！(誰もしません)

登場キャラ

バーバラ

ゲラナ

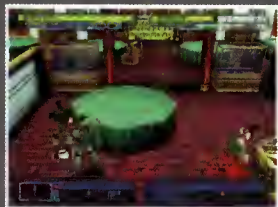
マルタ

ラミレス+村

ミスターアラビアン

サハラハーレムズ (2P時×2)

ち越しておけば、対ボス戦が多少楽になるぞ。

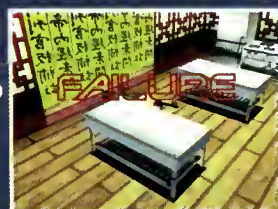


弓矢を使って後ろから反撃しよう。どんな武器でも使いこなすのが刑事だ！

! CAUTION! !



テロリストの援軍より逃げるため、厨房へのシャッターへ急げ! 失敗すると親にあわせる顔がないぞ。



SCENE 4

VS チャオ・トン・ミン



攻略はP.94に→

INTERMISSION

刑事たちは厨房のエレベーターを使って船内上部へと向かう。一方で、船内に仕掛けられた爆弾が爆破され、船内はパニック状態に。一方で御令嬢は敵の目を盗んで、密かに脱出しようと企むのだが……、いったいどこに、何を使って脱出するというのだろうか?



MISSION 3

STAGE 3

ESCAPE

MISSION2のSTAGE1
で通ったルートを通してバ
ミュダ号の最上部へ向か
う。一方で、御令嬢のカッ
トシーンも入ってくる。緊
迫感が高まってくるぜ！

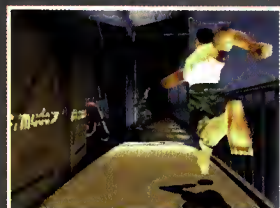
SCENE 1



シーンの構成はMISSION2の
STAGE1-2とほぼ同様。奥の救
命ボートが降りてきて、足場が
広がることもまったく同じだ。
敵の体力が若干高くなっている
が問題はないだろう。

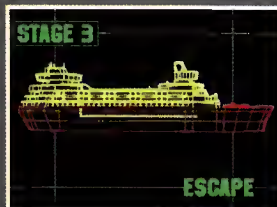
最初に出てくるザコ敵のうち、
マシンガンを持った男には要注
意だ。出現したら撃たせないよ
うに接近して攻撃し、マシンガ
ンを落とす事から始めよう。

最後に登場するサメ男は耐久
力が非常に高いので、パンチだ



けでは反撃は必死だ。マシンガ
ンで反撃するか、锚で気絶させ
ながら倒すのがいいだろう。だ
が、次のシーンのためにも、マ
シンガンは可能な限り温存して
おくべきだろう。

ちなみに、画面右奥のバイク
は投げると爆発……しません。
それ以前に取る事はできないの
で、これを使おうとは考えない
ように。で、なぜ取る事ができ
ないかは次のページを参照して
欲しい。



登場キャラ

エステバス・レオン+マシンガン
サンチェス
イザベラ
エルバイラ (2P時のみ)
サメ男
サメ男 (2P時のみ)



マシンガンは全弾命中するとダメージが
大きい。倒せない場合は避けよう。



多数の敵を相手にする場合はダウンをさ
せやすいキック攻撃が無難だ。

INTERMISSION

時限爆弾の爆発の渦中にあるバミュダ号。ここでぐずぐずしてはいられない！そこで見つけたのがバイクだ。猛スピードで船内を疾走するバイク！もう誰にも止める事はできないぜ！

一方、ウルフ・ホンゴウの部屋の隅に隠れていた大統領令嬢

も沈み行くバミュダ号から脱出を目論む。そこに、怪しげな男の影が！と思ったら、その男はジーンとエディーの所属する特殊部隊SEALSのマーク・シモンズ隊長だった。彼の誘導で無事に大統領令嬢を安全なところまで避難させる「らしい」のだが……。



SCENE1でバイクが壊せないのはこういう理由。カメラワークがカッコいいぜ！

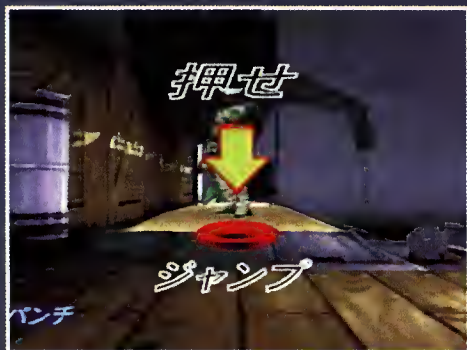


大統領令嬢の背後から近づく影が！どうやらジーンとエディーの上官のシモンズ隊長のようなが……。



隊長がいるなら、大統領令嬢は助かったも同然なのだが、実際にはそううまくいかなかったりするんだよねえ……。

⚠ CAUTION! ⚠



バイクの前に敵が！ここはバイクを捨ててしまうほうが賢明だ。ボタンで決定、失敗するとダメージだ！



SCENE 2

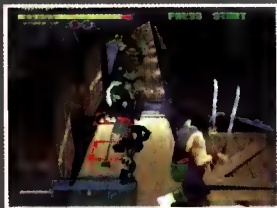


まず注意しておかなければいけないのは、このシーンの左側上部は「段差」として扱われるということだ。ここで敵と組むと持ち上げてしまうので注意しよう。それと、ここでは敵を逮捕する事ができない(段差の上では、ハンドガンを持ったまま掴む事ができない)。

最初に登場するザコ敵はそう問題はないのだが、中盤に出てくる二刀流の日本剣士たちがやっかいだ。シーンレイアウトが

狭いので、リーチの長い剣の攻撃をかわしにくいのだ。

究極の攻略法は段差の上に追い込んで、ひたすら攻撃を連打するのがいいだろう。



このシーンは画面の奥にいると敵の攻撃を受けやすいので注意だ。

登場キャラ

ロベス

ゴメス

ザ・ニンジャ (2P時×2)

ソウル・ハラキリーズ

エステバス・レオン



上段から撃っても敵に当たらない事がある。撃つなら下段から撃とう。



左側上段で敵を組むと敵を持ち上げてしまう。逮捕できないので気を付けろ。

INTERMISSION

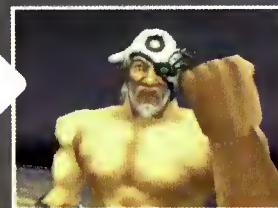
シモンズ隊長が誘導してくれたおかげで、大統領令嬢は無事に船のヘリポートに到着。ところが、実はシモンズ隊長もテロリストの攻撃で殉職しており、実はこいつはニセモノ！そしてヘリポートで待ち受けていたのは、エターナルタワー占拠事件の黒幕で、今回の事件の首謀者のウルフ・ホンゴウ！一度ならぬ二度までもついてない御令嬢だねえ。

というわけで、見事に囚われた身になってしまった大統領令

嬢。ニセ隊長に蹴り(しかも腹に……)まで入れられているんです……。早くヘリポートへ逃げ！



実は、こいつはシモンズ隊長のニセモノだった！彼に連れられていった先はウルフ・ホンゴウの待つヘリの前。彼女、本当についていないねえ。



SCENE 3



ここもMISSION2のSTAGE 1-3とほぼ同じステージ構成だ。フックも同じ。警告音が鳴ると左右どちらかのフックが手前に近づいてくるので、警告音が鳴ったら画面の奥を見て確実にかわすようにしよう。もちろん、敵が当たるとダメージになるぞ！

前半はマシンガンを持ったザコ敵が多数登場する。まずはこいつらから武器を奪うことから始めよう。ただ、同時に3連ランチャーを持った敵もいるぞ。

後半はマシンガンを持った敵が続々登場する。こいつらはハンドガンを使っても逮捕できないので、3連ランチャーや対艦ミサ

イルを使って迎撃するのがベターだ。できる限り多くの敵を巻き込もう。

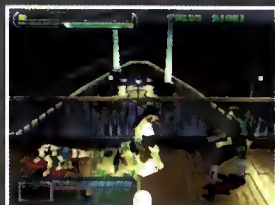
対ボス戦にはマシンガンが有効だ。ハンドガンも持っていけるので、念のためにも携帯しよう。



ここにもなぜか対艦ミサイルがある。こんな非常事態だからこそ、敵をたくさん集めて一気に吹き飛ばそう！

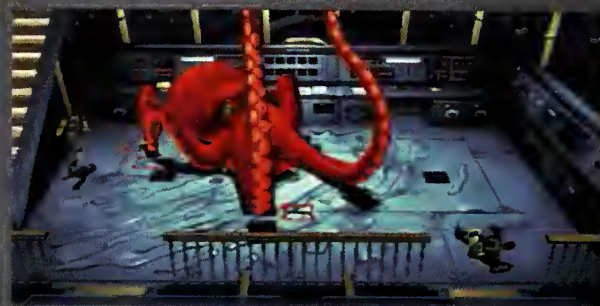
登場キャラ

バプロ+マシンガン
トーレス+マシンガン
ロドリゲス+3連ランチャー
ガルシア+ハンドガン (2P時のみ)
アフガンダイナミツ
バグダツスコルビオ
ランボーマニア (2P時のみ)



警告音がなるとどちらかのフックが画面手前に来る。カメラのズーム方向を良く見てよけること。もちろん、敵が当たってもダメージになるぞ。

SCENE 4



VS クレーケン



攻略はP.96に→

MISSION 3

STAGE 4

ISLAND

いよいよ敵のアジトへ！
シーン構成はMISSION 1
同様だが、アイテムはこ
ちらの方が多し。多彩なア
イテムを使いこなして大統
領令嬢を救え！



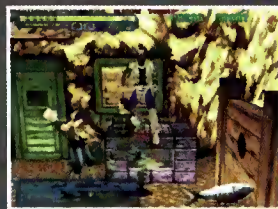
SCENE 1



魚屋、らしい。メカジキをあ
ぶり焼きをしているようだ。こ
のメカジキは持ち上げて敵に叩
き付ける事ができる。また、一
定回数攻撃するとおかしらが食
べられるようになる。食べると
ライフ回復だ！

シーン後半にはマシンガン
を持った敵が登場する。まずはこ
いつからマシンガンを奪うのが
手だ。撃たれて全弾命中されると、メカジキの回復分なんかは
あっというまに消えてしまうぞ。

次のシーンのために、マシ
ンガンを取っておく事を忘れない
ようにしよう。



まずはこいつからマシンガンを奪う事。
撃たれちゃ洒落にならないダメージを食
らうのだ。



登場キャラ

ミゲール
カルロス
リコ+マシンガン
マリア+マシンガン
バーバラ+マシンガン (2P時のみ)



たき火（炭火？）で焼いているメカジキ
で攻撃するとおかしらの部分が取れて食
べられるようになるのだ。

SCENE 2



どうやら拷問部屋……らしい。奥の拷問台は一定時間ごとに手前に移動してくるので、当たらないように気をつけるように。逆に手前から攻撃を当て、拷問台に当てる事も有効な手段。狙ってみるといいぞ。

ここで登場する古代バミュダ族は、一定ダメージを与えると分裂する。ただし、敵が3人いると分裂をしないことを頭に覚えておこう。

後半に出てくるハイ・バミュ

ダ族は剣使い。リーチが長く、受けるダメージも大きい。マシンガンを使うのがいいだろう。ただ、十分な量のマガジンがな



敵の槍を奪って反撃だ！ これはKボタンで行う突き刺し攻撃だ。

登場キャラ

古代バミュダ族+ヤリ
古代バミュダ族
古代バミュダ族
ハイ・バミュダ族(剣)

いと、倒すのに必要なダメージを与えられず、分裂させてしまう事がある。敵を増やす事になるから注意しろ！



拷問台に敵を当ててダメージを倍増させる事も立派なテクニックだ。

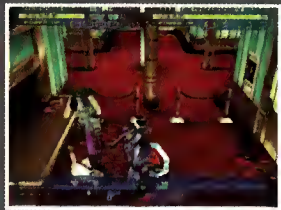
DEKA TIPS 逮捕時の反撃に要注意

ハンドガンを持って逮捕しようとするときにたまーに、急所攻撃をして反撃される場合がある。これをやられると、ハンドガンを落とすわ、痛がるわ(さすがにジーンは大丈夫)とろくなことがない。

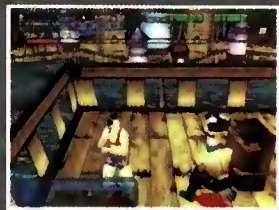
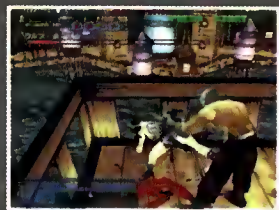
これは回避する事ができないので、運を天に任せるのが一番だろう。なお、アイテムを5回取ろうとすると確実に反撃されるので注意だ。

逆に、起き上がりキックをタイミングよく命中させると敵の

急所にヒットすることがある。こうなれば敵は無防備だ。ただ、女性と思われる敵もたまに痛がるんだけど……実はMr.レディさんなの？



こういう反撃をされたら、レバガチャで多少復帰が早くなるらしいぞ。



起き上がりキックが股間に命中！ ウルフ・ホンゴウでも無防備になるぞ。

SCENE 3



ここもMISSION1とほぼ同じ休憩所のシーンだ。だが、アイテムは圧倒的に多い。ちなみに、箱には爆発物が入っているが、持ち上げる事はできないぞ。

ここに登場するのはオオカミ男だ。金の錨を使って気絶させながら再度攻撃するといい。敵を一心所に固めて、起き上がりのスライディングにだけ注意すれば簡単に倒せるだろう。

画面左奥にあるスロットマシンは最大6回まで回す事ができ

る。当たればライフアップアイテムを放出する。敵を倒しながら狙ってみる事をおすすめしよう。



金の錨でカニ男をやっつける！ 気絶もしやすい有効な武器だ。

登場キャラ

カニ男×3
(2P時×4)

あと、画面右隅の木箱の影にハンドガンがある。次のシーン用に取っておこう。古代バミュダ族は逮捕できるのだ。



赤い斧は普通の斧と違って次のシーンに持ち越せないから要注意だ。

⚠ CAUTION! ⚠

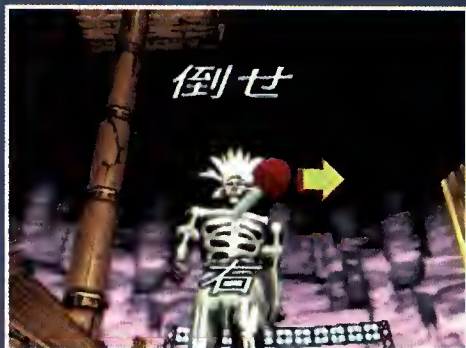


隊長（注：偽者）の前にサメ男が行く手を阻む！ ボタンでやっつける！ 失敗すると戦闘になる。



カメ男 (2P時×2)
オオカミ男

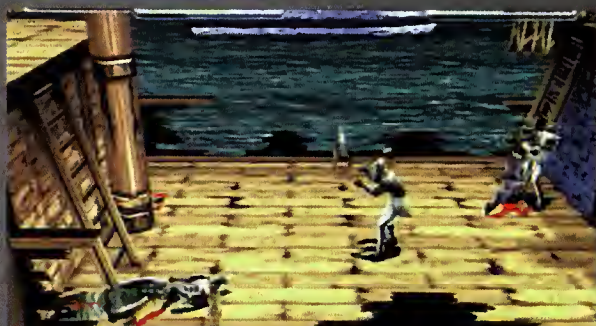
▲ CAUTION! ▲



船に入ろうとしたそのときに、バミューダ族が現れた！ レバーで避けよう。クライマックス直前のライフ回復だ！



SCENE 4



いよいよ、最後のシーンだ。ここで前のシーンで取ったハンドガンが役に立つ。ここでは古代バミューダ族を逮捕するのに使う。逮捕できれば分裂させる事なく敵を倒す事ができるのだ。運が良ければアイテムも放出する。

奥の大砲は攻撃すると使えるようになる。威力は高いが、敵に取られたら悲惨だ。すばやくゲットして、早めに使い切ってしまう。

後半では銃を持ったハイ・バミューダ族が登場する。こいつは逮捕できないので、できれば大砲などの強力な武器でカタを



敵を担ぎ上げるのもいいけど、こういう状態は避けたいね。

登場キャラ

古代バミューダ族
古代バミューダ族+弓矢
古代バミューダ族+斧
ハイ・バミューダ族 (銃)
ハイ・バミューダ族 (銃)

つけておきたい。

最後の対ペドロ戦用に斧を取ってからシーンをクリアしよう。あとと楽になるぞ。



大砲を使えば敵を気絶させる事が容易になる。もちろんダメージも大きいぞ。

⚠ CAUTION! ⚠

さあ、偽隊長との御対面！ 岸で歓迎してくれるので、御令嬢のボイスを聞いたラレバーで避けよう。



SCENE 5

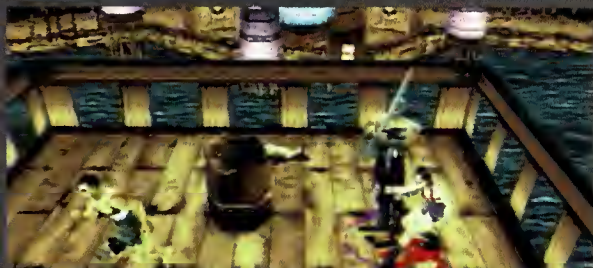


vs ペドロ・サ・ブー



攻略はP.97に→

SCENE 6



vs ウルフ・ホンゴウ



攻略はP.98に→

ダイナマイト刑事2 ボス攻略

STAGE 1 BOSS

キャプテン・クック・クツ・クー



マダム・ヤンは「カイロ最強のベリーダンサー」と言われている。どこが最強なのかは不明だが、で、もう一人のキャプテン・クック・クツ・クーは彼女の尻に敷かれている事以外の情報は不明。

この二人は「バハマ雑技団」のメンバーで、遊園地会場などでショーをしながら、将来の悪の手先を日々捜しているらしい。子供たちの未来を守るためにも(苦笑)、即刻逮捕してやらないといけないぞ。

まず、このステージのボスは2人いるので、挟み撃ちにあわないように注意する事が重要だ。できれば、2名を1ヶ所に固めて



マダム・ヤン

しまう事が望ましい。

また、マダム・ヤンがキャプテンを投げ上げてボディプレスをすることもある。その時はキャプテンの影を良く見て回避する事。

最後に起き上がり時にだっこのような動作をするとローリングアタックで攻めてくるので走って逃げるように。



どちらか一人を倒してしまえばもう楽勝。強力な武器で始末してしまおう。



このように、二人とも健在のときは、超高空からのボディプレスをすることがある。ボディプレスも恐いが、それをするときのキャプテンの走りにも注意だ。

STAGE 2

MISSION 1 STAGE 2 BOSS

ボワレ・ド・サ・カイ

「料理の哲人」と呼ばれているフレンチコック。伝統的なフレンチを基本に、「わび」「さび」などの思想的なデコレーションを加えて味に深みを与えているそうだ。

究極の食材を求めてカリブ海に来たはいいが、それがただのタコだったのでショックを受け、刑事たちにやり場のない怒りをぶつけているらしい。ハタ迷惑な！

とっても楽しいプロフィールの原文は104ページにあるので一度は目を通してくれ。



シェフはまともに戦うとかなり手強いが、実際にはかなりの武器が用意されているので、落着いて対処すればダメージを受けずに倒す事も可能だ。

ただ気をつけなければいけないのは、ある程度距離が離れるとニンジン爆弾などを投げてくる事。これはプレイヤーの位置

を見て投げてくるので、よく見てかわそう。ただし、爆弾がヒットしなければ、3回まで投げてくるので要注意。

また、パワーアップなどを取るときは敵が気絶しているときや離れているとき（もちろん爆弾に注意）に取る事をおすすめする。台の上に乗っているとき

MISSION 2 STAGE 2 BOSS

明日乃山留吉

ダイナマイト刑事にもステージ4のボスとして登場したスモウレスラー。

一度は逮捕されたが、模範囚として驚異的なスピードで出所したらしい。噂では「奴のチャンコは三ツ星」と言われているとか。

今回は日本料理のシェフとして、腕を存分に揮ってくれるらしい。

刑事時代のアスノヤマ



に接近戦をすることはかなり不利であるからだ。また、冷蔵庫やボンベなどは持ち上げるときに時間がかかることを頭に入れておこう。

最後に、こいつも起き上がりでだっこローリングをしてくれるが、台の上に乗ってしまえば安全地帯である。

BOSSSES

(アスノヤマ・トメキチ)



奥の戸棚を攻撃するとリンゴが出てくる。間合いを取って食べよう。ただし、あまり離れると爆弾の餌食になるぞ。

MISSION 3 STAGE 2 BOSS

チャオ・トン・ミン

中国料理界の武闘派コックとして業界では超有名人らしい。噂では「生まれたときに左の手に牡蛎ソース、右の手に中華鍋を握って生まれた」という逸話があるらしい。本当かよ！

14歳で料理界の聖人といわれる、父・ハオミンと口論の末に家を出て、中国全土を旅しながらその土地の料理人に辻勝負を挑んでいたそうだ。背中の調理器具はその戦利品らしい。

闘うために料理し、料理するために闘う。それが奴の生き方らしい……。なんか、「知っ○るつ○り」みたいだな。



だだっローリングをしようとする前に手榴弾を投げる事。ちゃんと当たってくれます。



手榴弾の箱やリンゴの皿、マグロなどをあてて気絶させるとこのように足をもって叩き付ける事ができるぞ。

STAGE 3 BOSS

クラークン

生命の神秘か、あるいはミトコンドリアの革命の余波かはしないが、この巨大なタコがステージ3のボス。ちなみに海賊の食料だったらしい。

正面から立ち向かうと、足によるムチ攻撃や、捕まれて叩き付けられる。とはいえ、側面からは足払いと墨による足止めが恐い。特に墨は一定時間動けなくなる上、回転アッパーの入力が効かなくなるのが最悪なのだ。墨は2連射くらいは平気でしてくるので、一度あたると2回分のダメージが確定してしまう可能性があるのだ。

前のシーンではハンドガン(MISSION 1,2)やマシンガン(MISSION 3)が大量に登場するので、これを持ち越してボスに立ち向かうのが賢明だろう。武器がなくなったら発火プラグを投げつけたり(爆発する)、水中銃を使うのがいいだろう。モンキーレンチは最後の手段として取っておくように。

パワーアップ状態なら、接近



クラークンに接近しすぎると墨の餌食になる。墨は走ってよけるべし。



「見た通りの巨大タコ。海賊の食料として塩茹でにされていたところ、刑事を発見して襲いかかる。茹でられているので赤くなっているらしい。詳細なプロフィールは104ページ」

してK連射。万が一、つかまれたら叩きつけられる前に回転アッパーを出して脱出する。ライフは多少減るが、叩きつけられるよりはマシだ。



クラークンの足につかまったら、叩き付けられる前に回転アッパーだ。

なお、子ダコは倒すとSパワーアップを出す事がある。これを取って接近戦に挑むのも手ではある。もちろん、ライフの量が十分であるときに限られるが。



発火パイプはKボタンで投げつけば爆発し、大きなダメージを与えられる。

STAGE 4 MID-BOSS

ペドロ・サ・ブー

流石に、ラスボス手前だけあって、強力なコンボで攻撃してくる。まともに立ち向かって、もしっかりガードするため、まともに戦うとかなり強い。強すぎるって感じー。

が、しかし！ 世の中には穴というものがあるわけ……。

まず、ペドロに技を出させる(当然、その攻撃は回避する事)。その戻りモーションの途中にキック連打！ キックが3回命中するとペドロはダウンするので、起き上がりの一撃をかわして、その戻りモーションの途中にキック連打！ するとペドロはダウンするので、起き上がりの一撃をかわして、その戻りモーションの……以下これの繰り返し。

まあ、これが味気ない攻略法だが、まともにやってもしゃあないし、その後がウルフ・ホンゴウ戦なので、体力を減らすわけにもいかないの、こんなもんでいいでしょう。

ちなみに、MISSION2の場合は奥に段差があるので、段差に乗って追いうちのパンチ4段などを組み合わせるといいだろう。

ペドロを倒すとSパワーアップと救急箱を落とす。これと持っていた斧を取ってウルフ・ホンゴウとの戦いへ進もう。感動の(?)エンディングまであとわずかだ！



「SEALS隊長・マーク・シモンスのニセモノ。プロファイルなどは不明だが、さすがにSEALS隊長に成りますすだけあって、その体術は侮れないものがある。」

B
O
S
S



銃で狙おうとしても、スライディングで回避される事もあるから、気をつけろ。



ペドロの流れるような連続技。こんなときは、回転アッパーで回避しよう。

FINAL BOSS

ウルフ・ホンゴウ

いよいよ最終ボス・ウルフ・ホンゴウの登場だ。前作ではついでPPKKPで楽勝だったが、今回はつかむ事はほぼ不可能だし、それ以前に多彩すぎる飛び

道具が刑事を襲う。さらに攻撃がヒットしても連続でヒットするかどうかはわからないのもきついのだ。

基本的にはペドロ同様、敵の

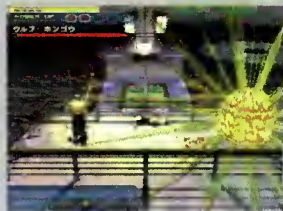
攻撃の隙をついて反撃の可能性の少ないキック攻撃を中心に攻撃をするのがいいが、1発ヒットしても確実に3発目まで入るかどうかは保証できない（特にジーン）。

ペドロのシーンで斧とパワーアップを拾えていたら、まず、斧で攻撃するのがベスト。武器はガードしていてもヒットするので、確実にダメージを与える事ができる。

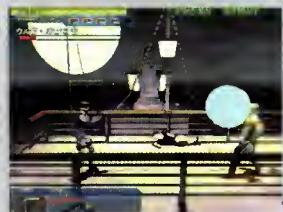
ホンゴウがワープをしたら、走って豆鉄砲をかわし、立ち上がったときにロケットキックをお見舞いする（ただし、ガードされる危険性がある）といい。



ワープ後の豆鉄砲は走って回避するのが無難だ。全弾命中すると痛い。



ミサイルランチャーまで撃ってくる。不用意に接近すると大ダメージだ。



風船ガムのような光球をふくらますホンゴウ。これにヒットすると……。



ドカーンと核爆発。ライフの減りにも注目。なんてインチキ。

TRUE FINAL BOSS?

キャロライン・ヨーコ・パウエル



さて、刑事1同様、2人プレイでウルフ・ホンゴウを倒す（その時2人とも生き残っていることが条件）と対戦モードとなる。今回の勝者はなんと、御令嬢の進言により、大統領直々のボーナスが貰えるのだ！（注：刑事スコアとは無関係）

とにかく、リーチの長い武器を持ったほうが有利！ 友人との仲を壊さない程度に遊ぼう！

●注意事項1

敗者はコンティニューをする事により再戦が可能だが、コンティニューしつづけるとエンディングは見れないので要注意！（笑）



●注意事項2

一定時間攻撃をしないとカウントダウンが始まり0になると時間切れになるぞ。そのときのMISSION2のエンディングはちょっとだけ（本当にちょっとだけなので過度な期待は禁物）違うぞ。一度は見てみよう。

MISSION 1-3



MISSION 2



登場アイテム

斧×2
鉄パイプ×2

Prepare
2 Battle!

MORE DEKA TIPS!

ここでは、知っておくといろいろと役に立つ情報をこっそりと教えよう。

こしょうは刑事の必需品？

テーブル胡椒と殺虫剤にはKボタンの効能がない。ただのキックになるので、あまり意味がないと思われていたが、実はテーブル胡椒取得時はパワーアップ状態のキックが出せるようになるのだ。ブルーノやジーンなら5ヒット、エディーならなんと9ヒットまで出るのだ。パワーアップ

のいないときはうれしい効果である。

ちなみに、殺虫剤でも同様のキック強化の効果があるが、出現がランダム（デフォルトで配置されている場所はない）なのと、ライター併用時の効果が強力なので、意味はあまりないかもしれないぞ。

スロットマシンでバカかせぎ？

それぞれのミッションのSTAGE4にはスロットマシンが用意されている。これは攻撃を加えることでドラムが回転し、4つすべて一致するとライフアップアイテムを3つ放出するぞ。ただし、目押しはできません。

なお、いくらスロットを攻撃しても、遊べるのは6回までだ。

それ以降はいくら攻撃してもスロットは回らないぞ。

企画段階ではコイン入れのKボタンの効能が「スロットにコインを入れる」だったらいい。モーションも作ったそうだが、さらに巻きコインというアイテムがあって、コインの補充ができたらしい……。

持ちこせるアイテムは見逃すな！

このゲームでは、基本的にはアイテムはそのシーンだけで使用するもので、持ち越しはできないことになっている。しかし、ハンドガン、マシンガンと斧は別で、この3つの武器は次のシーンに持ち越せるようになっている。これを利用すれば、いくつかのシーンでは若干難易度が下がるぞ。

実はこのオフィシャルガイドの攻略法では、この武器の持ち越しを基本としていることに気がついたかな？

あと、刑事2では、この3つの

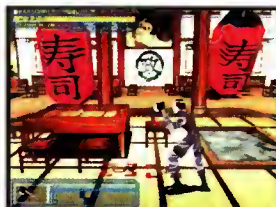
アイテムと、ライフアップアイテム、パワーアップアイテム、マガジンがシーン内にある場合は、一定時間、刑事の移動とアイテムの取得ができるようになっている。刑事1ではクリアと同時にライフアップアイテムが消滅して悲しい思いをしたが、それはもうないぞ。ただし、敵を全滅させてからシーンクリアになるまでの時間は非常に短いため、重要なアイテムは取り忘れないようにしよう。とくにライフアップアイテムなんかを取り忘れたら悲しすぎるしね。



パワーアップゲージがこのような非点灯状態でも大技を繰り出せるのだ。威力は低いそうだが……。



スロットマシンで、君の運を試そう！でも、本当はMISSION2に出てくる車のほうが欲しい気がする。



たとえば、ここで斧を取った状態でクリアすると、ボスのコックがちよっと案になる。斧はガードできないのだ。

マシンガンでウルフ・ホンゴウに立ち向う！

取得した武器アイテムは（ジャンプができるものであれば）ジャンプ中にKボタンを押すことで投げ捨てることができる。ただ、皿に乗った食料は例外（ジャンプ食いになる）だが。

この技と、前述した武器持ち越しシステムを併用した技がこれだ。

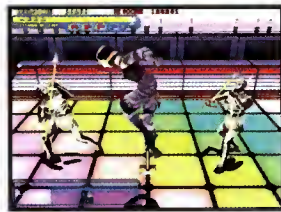
MISSION2を例にとって説明しよう。まず、SCENE2でマシンガンを取ってクリアし、次のCAUTIONはちゃんと成功する。

次のシーンでは、マシンガンをすくさまジャンプで投げて（敵に当たらないように）、そのシーンはマシンガン以外の武器でクリアする。ただし、シーンクリア後の移動時間を使ってマシンガンを取り忘れないこと。

その後の対ベドロ戦でも同様

に、最初にマシンガンを投げ捨て（キックだけで勝てる人間にマシンガンを使う必要ない！）、クリア後にマシンガンを取れば、最後のウルフ・ホンゴウ戦でマシンガンを使うことができるはずだ。

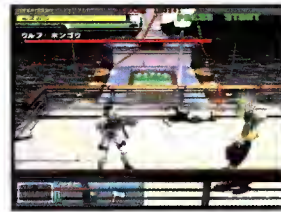
他のミッションやステージでも応用はきくはずだから、余裕があったら一度試してみしてほしい。



次にここでマシンガンを投げ捨てる。敵に当たると消えてしまうことがあるので絶対に当たらないように。



まずはこのシークレットステージ（笑）でマシンガン入手。マシンガンはここできしか出ないのだ。



いよいよ、ウルフ・ホンゴウ戦。マシンガンの弾があるうちは無敵に等しい。ご令嬢のしたかったことは、これだろ？

刑事たちの熱いサウンドを聞け！

ダイナマイト刑事2 サウンドトラック



最新作で刑事の世界を知った人も、前作からのファンの人も必聴のサウンドトラックが発売されているぞ。

「ダイナマイト刑事2サウンドトラック」には、ダイナマイト刑事2のBGMの収録はもちろん、前作ダイナマイト刑事のセガサターン版音源も収録されている。まさに映画のサウンドトラックを思わせる出来だぞ。

発売日：1998年8月19日
 価 格：2,310円(税込)
 品 番：MJCA-00029
 発売元：マーベラス エンターテイメント
 販売元：ポニーキャニオン

ダイナマイト刑事2 (TRUE)²

ダイナマイト刑事の設定は、設定担当者の遊び心が満載で、どこまで間に受けてよいのやら。ここでは、その一部、および伝説を紹介しよう。

ダイナマイト刑事命名秘話？①

いまや、刑事、といえばダイナマイト刑事というくらいに知名度が高くなった刑事だが、ダイナマイト刑事発売時は、「こんな恥ずかしいタイトル、伝票に書きたくない」と社内のセールスマンには超絶不評だった。しかし、実はこのゲームのネーミング候補は3つあったのだ。

今からその極秘資料を公開しよう。

1. ダイナマイト刑事
2. 摩天楼の狼
3. 拳獣

まあ、摩天楼の狼だと、別の雰囲気ゲームになってしまい

そうな気がするが、もしも、刑事2のタイトルが

拳獣王記

だったらあらゆる意味でインパクトがあったことだろう。拳獣王記オフィシャルガイド……。

ダイナマイト刑事命名秘話？②

ダイナマイト刑事のタイトル決定後、「このタイトルは海外市場において、『デカスリート』と混同するのではないか？」という意見があった。ちなみに、海外での刑事のタイトルは「ダイハード・アーケード」「ダイナマイトコップ」である。間違いない気がするが。

まあ、刑事3と次世代デカスリ

ートの発売時期がバッティングするなら別だが。2年後はシドニー五輪だしねえ。

これが刑事3と、もといデカスリート(AM3研作品)。ST-V作品で、これもサタコレで好評発売中。



入ってたらゲームバランス大崩壊？ 幻のアイテム達

刑事2には実はさまざまな没アイテムがあった。せっかくだから紹介しよう。

麻酔弾マガジン：敵を眠らせることができるようだ。眠った敵は車に運び込めば得点。ゴリラが車に近づくときにかく捕まえた獲物を逃がされてしまうの

で注意。

金のマシンガン：マシンガンを泉に投げ込むと女神が出てきて……というのは刑事の世界観にはそぐわないねえ。そういえば『金の斧』とか『戦斧』ってなかったような気がするなあ。ちなみに、両方とも英訳するとゴールデンアックス（苦笑）。

柱：こういうのをぶんまわすようになったら、あとは生きたニワトリやブタを食べるだけだなあ……。

もし、刑事3が出るなら我々の想像をはるかに凌駕するもっとすごいアイテムが出てきてもおかしくはなさそうだな。

どのゲーム誌も(バカバカしくて)書かなかった(秘)設定集①

刑事2では一部キャラクターの設定資料が用意されている。ほとんどの資料が雑誌未公開なのだが、ここで、その問題のオフィシャルの資料を掲載してしま

うことにしよう。

これを見れば、ダイナマイト刑事2をもっとよくわかると同時になぜセガ・オブ・アメリカがレッドウッドシティから引っ越

すかが理解できるはずだ。

(注：開発者の方々曰く、レッドウッドシティはとってもいいところらしいです。)

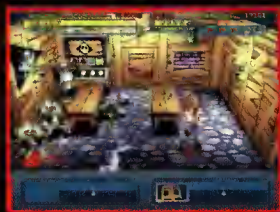
オオカミの毛皮を被ったこういったの普段の資金集めの仕事は、とある精神病院に勤務する看護士だ。病院の名前は「レッドウッド・スピリチュアル・ホスピタル」。

いつも嘘ばかり言っている、いわゆるオオカミ少年を矯正する施設だそう。だからといって、オオカミの毛皮を被るのは

どうかと思うのだが、これは単なる私見に過ぎない。話を元に戻すと、ここでも、入院した子供たちを海賊の予備軍としてスカウトしているという噂だ。

ちなみに近所のこどもたちは「あそこはね〜、人間のお医者さんだよ。こわいんだよ。(ももちゃん：談)」と言って恐れているようだ。

オオカミ男



カニ男

こいつらは、普段は西海岸で、シーフードチェーン「かに大学」の店員をしていて、悪の集団の重要な資金源として、日々、業務に精を出している。背中にカニを背負っているが、それは「カニ大学・カリフォルニア・レ

ッドウッドシティ店」の制服だ。背中のカニは強化FRPで作られており、めったなことでは壊れない。いざというときは武器にも防具にもなるのだ。だからカニ大学チェーンでは食い逃げ事件が起きない。



こいつらは、別にサメ好き人間の団体というわけではない。実は、奴等はちょっと判りにくい仕事をしているんだ。もちろん、海賊共の資金集めのためだ。職种的にはウエイターとかフロア係になるんだが、店の名前が「カリビアン・イメージクラブ・ズッ

キン! フカヒレ学園」というわけの分からない、実にイメーシづらい店名なのだ。奴等はそこで、悪いお客を懲らしめるために働いているそう。情報では指名No.1はKOKOちゃんだとある。おいおい、この情報持ってきたの誰だよ? 今はなあ、(以下略)。

サメ男



どのゲーム誌も(バカバカしくて)書かなかった(秘)設定集②

ポワレ・ド・サ・カイ (MISSION 1-STAGE 2 BOSS)



名前はポワレ・ド・サ・カイ
といって、日系フランス人だ。
フレンチ界では独創的、且つ、
色彩美に溢れた料理を創作し、
かつてのヌーベルキジュイヌ

旋風をしのぐ存在となっている。
彼は「料理は哲学だ」を信条とし、
伝統的なフレンチを基本に「わび」「さび」「たび」「わらじ」
などの思想的なデコレーション
を加え、味に深みを与えている。
その、三つ星級の手腕に、人は
彼のことを「料理の哲人」と呼
んでいる。幼い頃は貧乏だった
らしいが、その頃の思い出が、
今の彼の哲学に影響しているの
は、言わずもがなであろう。現
在はその活動の本拠地を日本に
おいて、京都市三条下ル付近
(申し訳ないが、行ったことがな
いので特定できないのだ)で、
『シェ・ヌーベル・サ・カイ』の
オーナーシェフとして活躍中…

…だったのだが、とある人物か
ら「カリブ海に伝説の食材があ
る」という話を聞き、カリブに
飛んだらしい。その食材が「8本
足の悪魔の使い」などと言う名
前で現地住民から恐れられてい
るという話を聞いて、それが
「タコ」と判らなかった彼は、実
はバカなのかもしれない。

一番最後に友人に語った会話
で印象的なのは「悪魔はカロチ
ンの膝枕の上で浸透し、魔女の
釜に鎮座する」で、おそらく人
参を使ったタコ料理なのだろう。
画面内で一回も武器として腰の
人参を使わなかった彼は、「もっ
たいたないお化け」を信じる誇り
高い一流の哲学的シェフだ。

クラーケン (STAGE 3 BOSS)

順当に行けば、サ・カイの至
高の食材となるべき存在であっ
たのだが、大規模な食材捕獲作
戦「クラーケン作戦」にて釣り
上げられて釜ゆでにされる最中
に、タコの頭部のチャクラオー
クトバシー・タ・コ・チャクラ
ーが開き(目撃者談)、空前にし
て絶後とも言われるタコの自我
の発芽を促す結果となった。余
談だが、サ・カイは網に掛った
このタコを見て「今日の松井
は、4打席4三振だったよ」と、
野球ファンにしか分からないコ
メントを残し、半ばうつろに厨
房に入っていったらしいという。
で、仕方なく、当初の予定通り、
シー・ジャックした客船の機関

室のボイラー熱を利用して、タ
コを海水で塩茹でにしようとし
たところ、SEALSの突入とタコ
の自我の目覚めにより、タコは
暴れ始めた。画面中のタコが
「活きている」はずなのに赤いの
は、半分死んでいるからだ。分か
り易いな。

賢明な読者
なら、このタ
コが、実は、
生命の神秘の
申し子といえ
ることに気が
つくだろう。
そうだ。刑事

どもが突入した際、奴は子タコ
を成体と同じ形で吐き出してい
る。そもそもタコは卵で生まれ
て、子供の頃は多少形が違うも
のだ。それが、チャクラの開化
で進化をしたことになる。



ホームページパスワードってなんですか？

ダイナマイト刑事2では、ゲームオーバーになると「ダイナマイト刑事2ホームページ」のパスワードが表示される。

これはセガの対外的ホームページである「エンターテインメント・ユニバース」の中に存在する「ダイナマイト刑事2ホームページ」の隠しページを開くためのパスワードだ。パスワードは約100時間ごとに新しいものに更新されるので、プレイすればするほど新しいパスワードが見られるというわけだ。

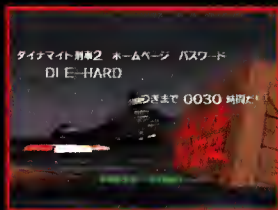
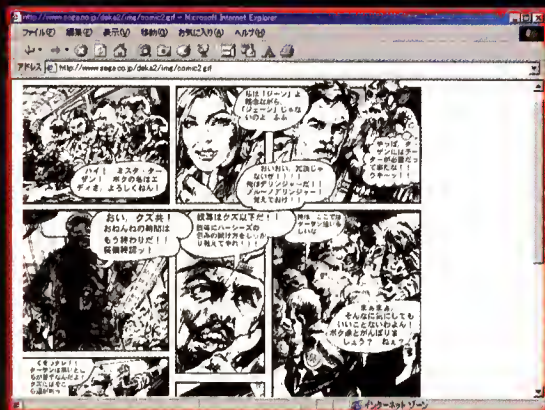
で、これをどこで入力するかというと、もちろんゲーム中ではない。ホームページを一番下まで見ていくと、「パスワードの小部屋」というのが表示されるのでそこをクリックする。するとパスワード入力画面になるので、そこで入れるというわけだ。

内容はダイナマイト刑事にまつわる内容なのだが、どこでも読めるわけではないレアな内容となっている。掲示板などもあるので、刑事ファンの社交場になっているぞ。

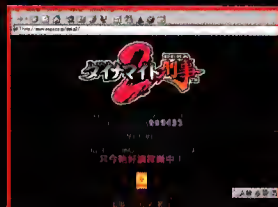
ちなみに、「ダイナマイト刑事2ホームページ」はセガのインターネット推進室における最重点コンテンツ（担当者はマジでした！）らしいので、インターネットを見られる環境がある人は一度くらいはのぞいてみよう。ただし、後悔しても責任とはならないぞ。

ちなみにこのホームページ自体は某ゾンビゲー（ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドじゃないぞ！）のホームページのバロティなんだそうなの。また、リンクページには、なんとSFPDへのリンクも張ってあるそうだ。

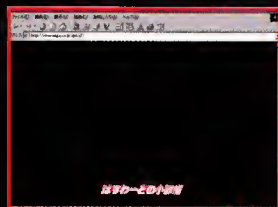
これが隠しページで見ることができるとある巷でうわさの刑事マンガだ。なお、刑事マンガ以外にも、設定担当者の遊び心がいっぱいコンテンツを楽しむことができるぞ。



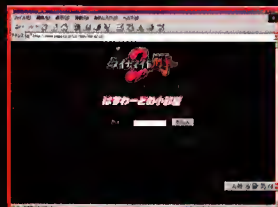
ゲームオーバー後に表示されるパスワード。これは、「ダイナマイト刑事2ホームページ」の隠しページへのカギなのだ。



早速、下に書かれたURLをもとに、ホームページへとやってきた。



ず〜っと下まで見てみたら、「パスワードの小部屋」がやっと表示された。さっそくクリック。



これがウサのパスワード入力画面だ。クッキーを許可すると入力パスワードが記録される。ところで、このクッキー、おいしいの？

<http://www.sega.co.jp/deka2/>

DEKA ダイナマイト刑事

開発者インタビュー

ダイナマイト刑事2は、セガオブアメリカに所属するスタッフによって開発されている。今回、主要スタッフの一時帰国に合わせてインタビューを試みた。刑事2がどのようにして開発されたか？そしてあのユニークなゲーム&世界観の源は？

アメリカ行きが 刑事1の誕生を導いた

編集部 ポリゴンキャラを使った格闘アクションゲームは、ダイナマイト刑事(以下、刑事1)が登場するまでなかったと思うのですが、作るようになったきっかけは何だったんですか？

内田 刑事1以前にも私は、「ゴールデンアックス」を作ったんですが、当時横スクロールアクションゲームと呼ばれていたものの、すなわち横向きで闘うアクションをさせつつお話を進めていって、また強いやつが出てきてそいつと戦う、というシステムはすごい完成されていたんです。

ただ、横スクロール視点で「ゴールデンアックス」のプレイキャラ程度のサイズのものがちよこちよこ動いていても、もう

だれも興味を示さないという時代になってしまった。遊びとしてはいいものがあるのに、うまく見せる方法がほかがない。横スクロールアクションゲームに未来はないな、と思ってたんです。

そしたら、3Dという表現が可能になって、これで息を吹き返せるな、と思ったんです。横スクロールアクションゲームの遊びはそのまま、つまないと感じるところを3D表現で面白くして、戦闘から戦闘の間をタラタラ歩くのがつまんなかったので、そのところをデモにして映画的に見せる、という形にすると全然違ったものになるんじゃないか、と思ったんです。

たまたまその企画と、私がアメリカに行くという話が重なりまして。心理的にはアメリカで売れるものを作りたいという意識になりました。ST-V(セガサ

ターン互換のアーケード基盤)なら、小さなクライアントでも買えることができるんでST-Vでやりましょう、ということになったんです。

編集部 アメリカ行きが決まって刑事1が生まれた、ということでしょうか？

内田 ちょうど話がうまくいったような感じですね。

横スクロールアクションゲームのタイプで、映画的演出を入れるとこまで決まってて、さらにアメリカ的にするには、とにかく絵と音楽をアメリカっぽくして……。

遊びは完成されているので、そこにアメリカの洋ゲー風な、ちょっと日本では考えないような遊びをちょっとずつ入れて、アメリカのハリウッド映画みたいな、バンバン撃ち合う要素を盛り込んで最終的にああいう形(刑事1)になりました。

3D表現によって、 横スクロールアクションは息を 吹き返せるぞ、と思ったんです

エグゼクティブプロデューサー **内田 誠**

セガオブアメリカ・商品開発部所属。AM1研
においては、「獣王記」「ゴールデンアックス」
以降の、一連のアクションゲームを手掛ける。

ダイハードとの 熱い関係？

編集部 海外の場合ですと、同じ作品が「ダイハードアークード」になってるのですが、刑事1が先なのか、ダイハードが先なのか教えていただきたいのですが。

内田 両方なんです。私自身が「ダイハード」のすごいファンだったんで「ダイハード」っぽいゲームをつくりたかったんです。そして、プロジェクトが8割が9割方終わったところで、「これ、ダイハードに似てていい感じだからダイハードにしない？」と、20世紀フォックスの人に話を打ちかけてた人がいて、20世紀フォックスのほうも乗ってきていただいたんです。実際に見てもらったとき、ちゃんと映画のなかのビルにしてとか、そういうふうな感じでアドバイスをもらいました。お互いに「ダイハード」にしようと思ったから「ダイハード」になったんですね。

最後のぎりぎりまでは、全然違うタイトルでやってたんですけどね。

武器の使用も ダイハードっぽく

編集部 柱時計を武器にできるとか、胡椒を武器にできるとか、あるものなんでも武器になるというシステムが好評なんです。 **内田** ダイハードがそういうものなんだと思ってたんです。最初に持ってるはハンドガンー丁。敵を倒してマシンガンを奪って使う、爆弾を奪って使う、敵のバズーカ拾って使う、敵の体拾って投げるとかしてたので、「これはおもしろいや」と思って。自分は何もない状態から始めて相手が持ってたものとかその場にあったものとかをそこで武器にするのは楽しいな、と思ったんです。

ダイナマイト刑事2(以下、刑事2)になって、さらにそれが激しくなったんですけどね。

編集部 モップまで武器になる、というのが突飛ですよね。

内田 なんでも武器になるよ、というシステムを考えていった上で、寂しい場所をいくつか見つけて、「この中は何もなくて寂しいから何か置こうよ」って。「じゃあ、倉庫っぽい物置みたいな場所だから、バケツにモップ



でもさして置いておこうか?」「振り回して使ってね」みたいな発想ですね。

内藤 柱時計も、何もないから、置いてみようかと……。

内田 「さみしいから、柱時計でも置こうか?」「じゃ、投げられるようにしておこう」という感じです。

かわいい女の子を助けよ という黄金律

編集部 「大統領の娘」を助け出す、というアイデアはどこから生まれたんですか?

内田 ゲームを遊ぶための非常に単純な目的が欲しかったんです。一番簡単なのが、やつつける目標と、助ける目標ですね。助ける目標が一番わかりやすいのが、力のない弱い女の子。「だから助けなきゃあかんのや」みたいな黄金律みたいなものがあるじゃないですか。それに則っただけですよ。で、アメリカっていうんで、それはアメリカ大統領の娘だと。

編集部 他社のゲームで大統領を救うゲームっていうのが記憶にあるんですけど。



MODEL2は CPU能力が意外と低いので、 プログラムは結構大変でした

プログラマー 内藤智之

セガオブアメリカ・商品開発部所属。AM1
研においては、「スカイターゲット」「ザ・ハ
ウス・オブ・ザ・デッド」の開発に携わる。

内田 男救ったっておもしろくないじゃないですか。そこはやっぱり、かわいいところを助けるっていう、ちょっと満足感が違う。

編集部 刑事1ではボスの机の下に隠れてましたけど、もっと緊迫した状況で、逃げまくって最終的につかまったほうがよかったのでは？

内田 ゲームを作る上でのテクニクなんですけども、最終的な目的を与えるのと同時に、最終的な「ここに行くんだよ」という場所を示したかったんです。ボスのいる部屋を何度も見せて、イメージづけて最後にそこに来たら、「ここに来たらボスも娘もいるんだ」というふうに思わせたかったんです。

別の場所に娘を出してしまうと、今度はその娘がいる場所がどこかをビル全体から意識させなきゃいけない。それはまた無意味な時間をとっちゃうからプレイヤーを混乱させますしね。あとはちょっとおもしろいじゃないですか、隠れているほうが。

もう1つ理由があるんです。自分たちが敵をやっつけながら進むほかに、いくつかお話をもち

たかったんです。映画だと1本のストーリーに対してサブストーリーがいっぱい絡んで、最後は1本にまとまていくのがうまいストーリーのつくられ方じゃないですか。ああいうのを目指したかったんです。

娘がどうなるんだろう、なかなか開かない金庫はどうなるんだろう、刑事がだんだん迫ってきて敵はどう対処するんだろうっていうのを1本に絡めるという形をとりたかったんで。最初から娘がつかまっててどうしようもない状態になるっていうのは避けたかったんです。すぐそばにいてつかまりそうなんだけど、これはもう次にはすぐつかまってるのか、それともまだつかまらなくてお笑い話が続くのか、っていうふうに思わせたかったんですね。

MODEL2移行で 苦勞することもある

編集部 刑事1の後を受けて、刑事2をやることになったきっかけは？

内田 自然発生的にだったかな。刑事1が結構いい感じでできたんで、そのままつづけてやったら、と。

編集部 実質1年ぐらいかかってるのですか？

内藤 1年ちよい、1年3カ月くらいですね。最近のゲーム開発は1年以上かかって当たり前なんです。

内田 部署によるのかもしれないけど。

編集部 今回MODEL2に移行されましたが、その理由は？

内田 やっぱりMODEL2のほうがST-Vよりも遙かに表現力が高いので。ポリゴン数も多くてきれいな絵が出せますから。

金沢さんの絵でもST-Vだと1フレーム700とか1000も出ない状態だったんで、今回はもう1フレーム4000とか表示できますので。

当然刑事1があって刑事2になるわけですから、客は刑事2に対して、いろんな面でボリュームアップを期待するはずで、それに応えるためにはやっぱり表現力がグッと上がったものじゃないとだめだろうと。

編集部 ST-VからMODEL2に変わって苦勞したこととかはありますか？

内藤 当然、ゲームシステムもいろいろな部分が進化するわけですよ。グラフィックの表現能力に関しては、ST-Vよりも

MODEL2のほうがきれいでもいいものができあがるのですけど、CPU自体はST-VよりもMODEL2のほうが能力の劣るものなんです。

MODEL2のほうがST-Vよりも古い機械なので仕方ないんですが。

内田 処理能力が足りなかったんです。

内藤 そころへんは結構大変でした。

金沢 デザイン的にも色の面で結構苦労したところがあって、ST-Vより大変になりましたね。

刑事2も閉鎖空間に

したかったから今度は船

編集部 今回は船上が舞台ですね。

内田 刑事1のときはビルのなかに関じこめられてましたよね。人って、狭苦しい意識を与えると、広いところに出たがるんですよ。そこから脱出したいという意識を与えることになるんで、そうすると自然と何も言わなくても目的意識を1つ持つんですよ。最後まで行けばきっとスカッと出られるんだろうかと思えますから。

それと同じように今回は似たような閉じこめた空間というこ

とで、船という空間を用意してそのなかから出られなくて、ずっとうろうろしてっていうふうに進んでいって、最後外へ出て行くんだよっていうふうにしてあげた、というわけです。

力強いキャラを選ぶ アメリカのユーザー

編集部 今回、キャラが3人に増えました。

内田 前は2人しかいなくて、技もほとんど一緒だったんで、今回は一人増やして、キャラの技も全部別々に作りました。

編集部 ブルーノが武器系、エディがパンチ系のキャラですね。これら3人のキャラが、どういった経緯で生まれたのか教えていただきたいのですが。

内藤 最初にどういうプレイキャラを登場させようか、という話をしていたときに、金沢が黒人キャラがほしい、って言ったんです。

金沢 僕の個人的な意見だったんですけど、アメリカのゲームセンターには、本当にいろいろな人たちが遊びにくるんですね。そういうユーザー層のことを考えたときに、プレイキャラには

少しでもバラエティさがあったほうがいいと思うんです。

企画当初には、黒人キャラの代わりに日系人キャラを登場させることも考えてました。

編集部 黒人もいいじゃないかっていうことですね？

内田 そのときは別に反対なかったし。アメリカでのプレイ状況を調べると、ちょっと力強い黒人がキャラにいたりすると、アメリカ人はみんなそれを使うんですよ。「じゃあ黒人キャラありや。行け行け」というわけですよ。

入れ替わった 女性キャラ

編集部 女性キャラが入れ替わってますね。前作のままでよかった気がするんですけど。

内田 別に同じ人を出そうという意識は最初から別段なかったですからね。

主人公だけは同じにしたかったけどあとは別にいいやと。そのほうが新しいことも結構できますしね。

前回と同じキャラを出すと同じ技が出ないと変じゃないです

デザイナー 金沢大志

セガオブアメリカ・商品開発部所属。AM1研においては、「ダイナマイトベースボール」「セガスキー・スーパーG」のデザインを手掛ける。

アメリカのユーザー層を考えたら、プレイキャラにはバラエティさがあったほうがいいんです



か。そうするとそれで縛られちゃって、新しい特徴とかが入れにくいんで。

たとえば今回は組技ばかりっていうふうに出したくても、前まですごい回し芸とかしてるから、「その技でなきゃへんやん」みたいになっちゃうから、それはもったいないんで、メインで1人前と同じような技使うのを出しといて、あとはみな違うやつ入れちゃえていうほうがゲームとしてバリエーションが出るじゃないですか。

最初ももっと複雑だった パワーアップシステム

編集部 今回パワーアップシステムがつきましたね。

内田 刑事1は、ずっとパンチで殴りっぱなしが続くので、2、3面やってると飽きてくるんです。武器を拾うと武器で攻撃が変わるんですけど、また元に戻る。

基本的なところでまず変化を出したいなと思ったんです。

最初はスキルアップで、もっと複雑だったんですよ。3種類に分かれて、打撃、武器、神業のスキルというふうに3通りのスキルがそれぞれパワーアップするような感じだったんです。

内藤 シューティングゲームふうの感じです。それでもやっぱりちょっと煩雑で分かりづらいところがあったので、だんだんシンプルになって、最後のほうで今の形式に落ち着いたので。

内田 最初ももっとすごかったんです。一番最初は武器がなくて、打撃、神業、魅力っていうスキルでした。

編集部 魅力ですか？

内田 魅力っていうスキルはすごいぞって。

内藤 それ気に入ってたんですけどね。刑事らしくていいよね。馬鹿らしくて、これが。だんだん魅力が増してくるって、なん

だろうって。

その魅力のスキルがマックスになると投げキッスができる。これが強力だぞ、ヒュッとかいくとハートがホロホロホロホロ、パシッとか当たってね。クルージングしちゃったとかっていうから、「なんかすげえな、これは」とかって思ってたんだけど。ちょっとゲームにするの難しいぞ、これはとか言ってたんですけど、結局なくなっちゃったんですね。**編集部** でてたらもっとすごいもんになってたかもしれませんね。

内田 魅力のスキルが写真写りがいいとかって。写真写りかどうかがよく分からないけど、格好いいポーズをとるようになって、いろいろ変化があって楽しいかなと思ったんだけど。変化が足りずたかもしれないですね。

編集部 ちょっとなんか変化球すぎますよね。

内田 あと理解できないかもしれないと思って。遊んでて何がかわってるかがよく分かんない、「なんだろう、これ」「なんか知らないけど、操作鈍くなるぞ、これ」って。

サルは何者？ まさかテトリス???

編集部 設定イラストでは、ブルーノの肩にサルが乗ってるんですけど。あのサルは何者です



移植希望が多ければ、
「そうか、……」ってことにな
るでしょう

か? ゲームに出てきますっけ?

内藤 出てますよ。僕はつくりましたよ。

金沢 対戦時に真中にいます。大統領の娘の横で踊ってます。

内藤 トニーという原画書きがいて、彼にブルーノの絵を描くようにと頼むと毎回肩に猿が乗ってるっていう感じなんですけど。

内田 「これ何?」って聞いたら「ベット」「あっそう?」って。「まあ、いいや」って。

編集部 今後も彼は肩に乗ってるんでしょうか(笑)。

内田 さて……そうかね。知らないよ。でも取りあえず出せてよかった。もうでないところまで行ってたんだけど。

金沢 最初は原画に猿がいても、ゲームに出なくてもいいだろうみたいな話だったんです。

内藤 そのうち猿のいないようなちゃんとした絵ができるんだろうと思ってたんですよ。でも、いつまでたっても猿が出てくるし。

金沢 だんだん猿のいないとまずいんじゃないかというふうになってきて……。

編集部 欠かせない存在になってしまってるんですね。

内藤 すっかりトニーにはめられた。

内田 AM1研だと昔「テトリス」で猿がいたじゃないですか。

編集部 いましたね。

内田 意味もなく猿がいるというのが結構いいんですよ。AM1研のカラーの1つとして。来年のAM1研のマークは猿にしようか(笑)。

ダイナマイト刑事2

スタッフリスト

Executive Producer

Rikiya Nakagawa

Producer

Makoto Uchida

Production Director

Mika Araki

Special Thanks

Tomoyuki Naito

Hiroshi Kanazawa

ダイナマイト刑事2ホームページチーム
(挺身過激団)

大統領ボーナス 争奪戦について

編集部 協力プレイでエンディングまで到達すると、最後に格闘ゲームになっちゃうじゃないですか。ああいうアイデアはどこから?

内田 どこっていうか、やっぱり戦いたいじゃない。

編集部 大統領のボーナスのためにですか?(笑)

内田 実際にもらうシーンはないですけどね。やっぱりずっと敵を倒して、2人で来てたら技を競り合いたいじゃないですか。どっちが強いんだよって見せるみたいに闘ってもらおう。

編集部 でもあれ、コンティニューもきくんですよ。

内田 コンティニューしたい人もいるかもしれない。してまでやりたい人がいたときにはしてもらわないと。

編集部 あれはでもコンティニューし続けたらエンディングは見られない?

内田 なんとも言えないですけどね。

コンシューマー版は ユーザーの要望次第

編集部 最後に、コンシューマー版の予定などがあれば。

内田 コンシューマー版は、お客さんのほうでいっぱい移植希望を出していただければ、「そうか、じゃあしょうがない」っていつて発売することになるでしょう。

編集部 もし仮に移植が実現するとしたら、セガサターンなのか、ドリームキャストなのか、あるいはPC(Windows)になるのか?

内田 PCは事業自体があまり大きくないんで、そんなタイトル作れないわけですから、よほど売れそうなものしか手を出さないでしょう。いずれにせよ、「いいハード」でやりたいな、っていうところですかね。

(1998年7月8日、セガ第一AM研究開発部に収録)



プレゼント企画

ダイナマイト刑事2特製 精密ドライバーセットを5名様に

プレゼントをご希望の方は、本書についているアンケートはがきに、質問の回答をもなく記入し、本書のカバーの角にある「プレゼント応募券」を貼って投函してください。締切は1998年9月末日(消印有効)です。

なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

SEGA OFFICIAL BOOKS ダイナマイト刑事2 オフィシャルガイド

1998年8月31日 初版発行

編集

アミューズメント書籍編集部 (松本勝晴)

構成・執筆

岩井省吾(Fantastic Factory)、麻生 望

カバー・本文デザイン

共立印刷株式会社(中村一夫、阿達賢二)

写真撮影

フォトブロッツ(遠藤 勝)

制作協力

株式会社マーベラスエンターテイメント

株式会社メディアミックス&ソフトノミックス

監修

株式会社セガ・エンタープライゼス 第一AM研究開発部

発行人

岡村秀樹

発行

株式会社セガ・エンタープライゼス

発売

ソフトバンク株式会社 出版事業部

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1

販売 TEL03-5642-8101

編集 TEL03-5642-8187

印刷・製本

共立印刷株式会社

©SEGA 1996, 1998

©SOFTBANK CORP.

ISBN4-7973-0706-4

Printed in Japan

落丁本・乱丁本はソフトバンク株式会社出版事業部販売にて
お取り替えいたします。

定価はカバーに記載されております。

禁無断複製

※ゲーム内容に関するの電話によるご質問は受け付けておりませんので
ご了承ください。

デ
カ
2

やっぱりソフトバンク！

セガサターンソフト対応攻略本

ガーディアンヒーローズ パーフェクトガイド	854円
ガングリフォン パーフェクトガイド	951円
誕生S～Debut～ パーフェクトガイド	1068円
月花霧幻譚～TORICO～ オフィシャルガイド	1068円
ストリートファイターZERO2 パーフェクトガイド	1456円
マスター・オブ・モンスターズ オフィシャルガイド	1068円
バトルアスリーテス大運動会 パーフェクトガイド	1553円
リグロードサーガ2 パーフェクトガイド	1068円
バーチャコップ2 キラーマニュアル	1068円
ファイターズメガミックス オフィシャルガイド	1456円
電腦戦機バーチャロン パーフェクトガイド	1262円
ファイティングバイパーズ パーフェクトガイド	1600円
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression バイブル	1000円
クオヴァティス2 惑星強襲オヴァン・レイ パーフェクトガイド	1000円
花組対戦コラムス オフィシャルガイド	933円
新テーマパーク パーフェクトガイド	1000円
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 オフィシャルガイド	1500円
機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～ パーフェクトガイド	1000円
ゼロヨンチャンプDooZy-J パーフェクトガイド	1100円
魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！核爆発5秒前!!～ オフィシャルガイド	1500円
ラストブロンクス オフィシャルガイド	1300円
ソニックジャム オフィシャルガイド	1300円
卒業S オフィシャルガイド	1200円
ゼルドナーシルト オフィシャルガイド	1300円
全日本プロレスFEATURING VIRTUA オフィシャルガイド	1200円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド	950円
Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド～経営編	950円
R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド	1100円
SONIC R オフィシャルガイド	1100円
シャイニング・フォースⅢ シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド	950円
グランディア 公式ガイドブック	950円
Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド～完全データ編	1400円
センチメンタルグラフティ 公式ガイド	850円
ソロ・クライシス 公式ガイドブック	1400円
AZELバンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド	1200円
グランディア 公式ガイドブック～完結編	950円
ウィンターヒート オフィシャルガイド	900円
センチメンタルグラフティ 公式コンプリートガイド	1400円
プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド～イケイケ編	950円
白き魔女～もうひとつの英雄伝説～ オフィシャルガイド	1300円
バーニングレンジャー オフィシャルガイド	1000円
ザ ハウス オブ ザ デッド オフィシャルガイド	1100円
サクラ大戦2 花組入隊案内	950円
機動戦士ガンダムギレンの野望 パーフェクトガイド	1200円
プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド～ヤリコミ編	1300円
メルティランサー Re-inforce オフィシャルガイド	1400円
ドラゴンフォースⅡ 神去りし大地に オフィシャルガイド	1200円
シャイニング・フォースⅢ シナリオ2 狙われた神子 オフィシャルガイド	1100円
スーパーロボット大戦F完結編 パーフェクトガイド	1400円
少女革命ウテナ いつか革命される物語 オフィシャルガイド	1200円
ヴァンパイアセイヴァー パーフェクトガイド	1300円
Code R 公式ガイドブック	1300円
ハイスクールテラストーリー 公式ガイド	1200円
レイディアント シルバーガン 公式ガイドブック	1200円

(価格は全て税別です)

**SOFT
BANK** ソフトバンク

ISBN4-7973-0706-4

C0076 ¥1300E




9784797307061

定価 本体1,300円 + 税



1920076013003



ダイナマイト²刑事

DEKA